

PC PLAYER

TEST TOTAL: SPIELE-FLUT '96

Rebel Assault II
The Dig ♦ Hexen
Eurofighter 2000
FIFA '96 ♦ Stonekeep
Exklusiv: Warcraft 2

ES WAR EINMAL: RÜCKBLICK '95

♦ **Die Spiele des Jahres**
♦ **Hits, Flops & Gags**

PC-AUFRÜSTUNG: FIT FÜR SPIELE

**Kauftips: Die besten
Hardware-Upgrades**

3 Jahre PC PLAYER
Über 250 Seiten!
Die Rekord-Ausgabe

Comdex live: Messe-Trends aus den USA · **Erleuchtung:** Lösung für Fade to Black
Grusel-Bayern: Abenteuerspiel Gabriel Knight 2 · **Praxis-Test:** 3D-Grafikkarte Diamond Edge

MicroProse & Electronic Arts präsentieren



Sport

PGA TOUR® 488

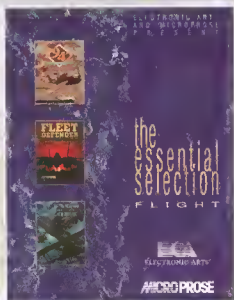
85% PC Player

Formula One Grand Prix

87% PC Games

FIFA International Soccer

90% PC Games + PC Games Award



Flug

1942 Pacific Air War

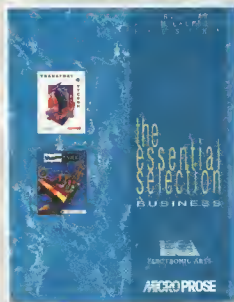
82% Power Play

Fleet Defender

91% PC Joker

Wings of Glory™

80% PC Games



Business

Transport Tycoon

89% PC Joker

Theme Park®

92% Power Play + Award



Electronic Arts und MicroProse haben sich

zusammengetan, um Ihnen die ultimativen

Spielesammlungen für PC CD-ROM vorzustellen. Das

Business-Paket enthält Theme Park™, Bullfrogs

bahnbrechende Simulation von handfestem Geschäft und

spannendem Vergnügen, und Transport Tycoon™, das

fesselnde Spiel von MicroProse rund um Infrastruktur und

Konkurrenz. Die **Sport-Sammlung** zeigt Ihnen FIFA

International Soccer und PGA TOUR® 486, die

atemberaubenden Sports Spiele von EA SPORTS™, sowie

rasante Autorennen im MicroProse-Spiel Formula One

Grand Prix. Und die **Flug-Collection** lädt Sie mit 1942

Pacific Air War, Fleet Defender und Origins Wings of

Glory™ zu einem Ausflug über den Wolken ein. Die Essenz

der Spiele von den Meistern der Qualität.

the
essential
selection



ELECTRONIC ARTS®

MICROPROSE

Erhältlich für PC CD.



Weitere Informationen über die Spiel-Compilations von Electronic Arts und MicroProse entnehmen Sie bitte den Web-Seiten <http://www.MicroProse.com>
EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen von Electronic Arts. • FIFA INTERNATIONAL SOCCER: Ein von der FIFA offiziell lizenziertes Produkt. • PGA TOUR GOLF: Software © 1994 Electronic Arts. PGA TOUR ist ein eingetragenes Warenzeichen der PGA TOUR Inc., und wird mit Erlaubnis verwendet. • FORMULA ONE GRAND PRIX: Spiel © 1991/1992 Gault Hammond. • 1942 PACIFIC AIR WAR und FLEET DEFENDER: © 1994 MicroProse Ltd. • WINGS OF GLORY: © 1994 Origin Systems, Inc. • ORIGIN, We Create Worlds und WINGS OF GLORY sind Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • TRANSPORT TYCOON: Spiel © Chris Sawyer. Verpackung © 1994 MicroProse Ltd. • THEME PARK © 1994 Bullfrog Productions, Ltd. • THABAS PARK und Designer Series sind Warenzeichen von Bullfrog Productions, Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions, Ltd. • Electronic Arts: Heiliger. © 92 #1/2 50 84.

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT für Deutschland, Österreich und Schweiz Tel: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 10 44

IST DIE DICK, MANN!

Papier ist geduldig: Pünktlich zum 3jährigen Jubiläum präsentiert sich PC Player in nie dagewesener Fülle. Recht so, denn die volle Breitseite der Spieleindustrie hat uns erwischt. Bis Redaktionsschluß prasselten die Testmuster in nie dagewesenem Maße ein.

Angesichts der allgemeinen Umsatzbelebung rund um Weihnachten ist es irgendwo verständlich, wenn Knaller wie das neue »FIFA Soccer« oder LucasArts' Mammut-Adventure »The Dig« just in dieser Saison herauskommen. Aber was nötigt eigentlich die Durchschnitts-Soft GmbH dazu, ihr Mittelmaß in diese heiße Phase zu ballern? Wenn ich ein Allerwelts-Adventure habe, dann mögele ich es doch im Sommer an die Öffentlichkeit, wenn Presse und Kundschaft für jeden einzelnen Titel dankbar sind. Aber zu Weihnachten mit den ganz großen Jungs konkurrieren? In der vagen Hoffnung, daß Horden von Geschenke-kaufenden Großmüttern sich nur an der Farbkomposition der Packung, keinesfalls aber am PC Player-Test orientieren? Ich weiß nicht...

Im Sinne der Sorgfalt haben wir gewisse Prioritäten bei der Testbewältigung gesetzt. Die wirklich leckeren Spiele werden in würdiger Ausführlichkeit besprochen. »Ganz nett, na ja«-Titel müssen sich öfters mit dem Schicksal einer kargen Seite abfinden. Und um die Qualität der Berichterstattung zu gewährleisten, haben wir einige Programme auch kurzerhand geschoben: Lieber einen »A-Titel« gründlich austesten und dafür eine graue Maus mehr in die nächste Ausgabe schieben - das Leben ist hart und das Zeitbudget unserer Tester gerät irgendwann an physikalische Grenzen.

In diesem Tagen zieht der DMV-Verlag um. Sich weiterhin von den ländlichen Einöde-Regionen Oberbayerns in Richtung München vortastend, landet unser großer Treck in der brodelnden Metropole Feldkirchen. Bitte schicken Sie deshalb alle Schreiben ab sofort an die neue Adresse: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Arrivederci Poing!

Ein dynamisches neues Jahr voller angenehmer Überraschungen wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER

aktuell

MESSEBERICHT: COMDEX..... 8

Die wichtigsten PC-Trends aus Las Vegas

BLIZZARD-BESUCH..... 14

Neue Projekte der »Warcraft«-Macher

DAVIDSON-NEWS..... 18

Jenseits von »Mathe Blaster«

GABRIEL KNIGHT 2..... 19

Sierra läßt's in Bayern gruseln

INTERVIEW:

ANDY YELLAND..... 22

Umsetzungen von Playstation-Videospielen auf den PC

HITPARADEN..... 24

Aktuelle Spiele-Charts

KURZMELDUNGEN..... 26

Rund ums PC-Entertainment

jahresrückblick 1995

DIE BESTEN SPIELE..... 48

Die PC-Highlights der letzten 12 Monate

JAHRES-UNPLUGGED..... 52

Die Privatlieblinge unserer Tester

OAS SPIELEJAHR 1995..... 54

Gags und Kurioses, Monat für Monat

VORSCHAU 1996..... 61

Tiefer Blick in den Kaffeesatz

JAHRESINHALT PC PLAYER..... 242

Die gesammelten Tests, Tips & Co. in der alphabetischen Übersicht

So viele Spiele, so wenig Geld: Über 30 Tests verraten Ihnen, bei welchen Neuheiten sich die Anschaffung wirklich lohnt **68**

Jetzt kommt's dick: Im Test erwies sich LucasArts' »The Dig« als gehaltvolles SF-Adventure. **64**

software

ONLINE-NEWS..... 198

Trends und Infos aus der Madenwelt

COMPUERVE..... 200

Mehr Komfort mit neuem »WinCim«

SOFTWARE-KURZTESTS..... 202

Die Flodders
Der Krenl
Music Central

PC JUNIOR – SOFTWARE FÜR KIDS..... 204

Test: »Carmen Sandiego Junior« und »Down under«

BIZARRE ANWENDUNG: »BITTE NICHT STÖREN«..... 208

Multimediale Auflärung

BUG-REPORT..... 210

Programmfehler, Updates, Patches

NEUE SHAREWARE..... 212

Die besten Programme im Kurztest

hardware

TEST: DIAMOND EDGE..... 32

Die 3D-Grafikkarte auf dem Prüfstand

KEINE PANIK: OAS KLEINE NETZWERK..... 214

So bauen Sie für wenig Geld ein Spielernetz auf

JAHRESEND-UPGRADE: DIE BESTE HARDWARE

JOYSTICKS..... 37

GRAFIKKARTEN..... 38

SOUNDKARTEN..... 40

CD-ROM-LAUFWERKE..... 42

BASAR..... 44





Der »Eurofighter« schwirrt souverän an die Spitze bei den Jet-Simulationen **74**



Weg mit dem alten Jahr! Highlights, Erheiterndes und Ärgerliches aus dem PC-Spielejahrgang 1995 präsentiert unser großer Rückblick **54**



Unser Jahresfazit hilft beim Kauf von Joystick, CD-ROM, Grafik- und Soundkarte. **37**



Es ist nicht leicht, grün zu sein: Macht die strategische Ork-Bekämpfung »Warcraft 2« dem Nr. 1-Hit »Command & Conquer« Konkurrenz? **88**



Van wegen Winterpause: Mit »FIFA '96« (unten) und »Ran-Soccer« testen wir zwei neue 3D-Fußballspiele **80**

spiele-tests

ARCADE CLASSICS	19D
BLEIFUSS	112
BREACH 3	174
DAGGER'S RAGE	181
DESTRUCTION DERBY	110
DIG, THE	64
DSCHUNGELBUCH, DAS	186
ENTOMORPH	166
EUROFIGHTER 20DD	74
FIFA SOCCER '96	8D
HEXEN	98
THE HIVE	96
INDY CAR RACING 2.0	92
KNIGHT'S CHASE	154
MACHINES, THE	178
PANIC IN THE PARK	192
PINBALL WORLD	182
PRO PINBALL	183
RAN-SOCCER	84
RAYMAN	188
REBEL ASSAULT 2	68
RIDDLE OF MASTER LU	158
ROAD WARRIOR	1D4
SHIVERS	156
SPACE MARINES	170
STONEKEEP	162
TIE-FIGHTER CD-ROM	192
TORIN'S PASSAGE	152
TOUCHE	94
WARCRAFT 2	88
WARLORDS DELUXE	176
WIPEOUT	1D6
ULTIMA 6	
(HALL OF FAME)	194

tips & tricks

EINLEITUNG	221
BATTLE ISLE 3	24D
COMMAND & CONQUER	226
CRUSADER: NO REMORSE	232
FADE TO BLACK	222
HEXEN	24D
MAGIC CARPET 2	239
NHL HOCKEY '96	238
PITFALL	24D
PRIMAL RAGE	24D
TECHNIK-TREFF	2SD

rubriken

EDITORIAL	3
CD-ROM-INHALT	28
PC PLAYER UNPLUGGED	195
LESERBRIEF	254
IMPRESSUM	255
VORSCHAU	257
FINALE	258

Wenn Dindler es nicht gibt



Fußjucken holt man sich nicht nur in öffentlichen Badeanstalten. So was kann auch im Blut liegen. Zumindest wenn Benzin durch deine Adern fließt.

Da hilft dann nur eins: *Bleifuss*, der
Arcade-Renner, bei dem du sieben
Gegnern gleichzeitig zeigen kannst,
wer der *König der Landstraße* ist.

Fließschnell, mit ich fließ sein.



PO GAME 1/5:
"Bleibst du mit Vollgas
an allen Orten, das
ist ein PO zu sehen war."
OVERPLAY 10/95:
"Bleibst du schnell,
oder nicht?"

Falls dir das zu aufregend ist, versuch's
doch mal mit Klöppeln. Oder guck
beim exzessiven Liebespiel der Wein-
bergschnecken zu, alter Spanner.

BLEIBFLUSS

Die Herbst-Comdex in Las Vegas gilt als eine der wichtigsten Messen für die Computerbranche. PC Player hat aus der Vielzahl an Neuvorstellungen die interessantesten Trends herausgepickt.

Während sich mancher emsige Redakteur im Painger Winter mühsam ins schneeerwehte Bürogebäude kämpfte, strömte in der Wüsten-Tageshitze von Las Vegas die PC-Welt zur Comdex zusammen. Alle Jahre wieder werden Neuheiten in den Bereichen Hard- und Software vorgestellt, die Messe gilt als eine der wichtigsten der Computerbranche. Traditionell gehört auch das entsprechende Verkehrschaos dazu: Die Messehallen sind weitläufig verstreut, die Schlangen vor den Shuttle-Bussen von beängstigenden Ausmaßen. Mit dem Mietauto einen Parkplatz finden zu wollen, gilt als neher Scherz, und die Taxis brechen unter ihrer Last fast zusammen. So sieht man dann verdächtig viele Anzug- und Krawattenträger stark schwitzend an den lärmenden Casinos vorbeihastenden – die eigenen Füße bringen einen nach am schnellsten voran.

Diese Widrigkeiten konnten uns natürlich nicht davon abhalten, für Sie die wichtigsten Produkte der Comdex in Augenschein zu nehmen. Den Bereich Edutainment haben wir dabei ausgegrenzt; wir gehen auf diese Programme im PC-Junior-Teil ein, sobald deutsche Übersetzungen zur Verfügung stehen.

▼ Spiele und Strandparties



Alle Ritter der Kokosnuß freuen sich: **The Quest for the Holy Grail** erscheint als PC-Spiel.

In Abwesenheit vieler großer Spielefirmen gab es zwar nur wenige echte Neuheiten zu sehen, dafür aber viele fast fertige Versionen seit längerem angekündigter Titel. So betreibt Broderbund immer noch Feintuning an **In the 1st Degree**. Als Staatsanwalt sollen Sie in einem fiktiven Mordfall ermitteln, was den Ankläger im O.J. Simpson-Prozess versagte blieb; der Spielablauf soll bei jedem Versuch etwas

anders sein.

Bei 7th Level versuchten die gut gelaunten Firmen-Mitbegründer und Musiker Bob Ezrin und Scott Page (beide haben z.B. mit Pink Floyd zusammengearbeitet), arglose Messebesucher an den Stand zu locken. Das bereits vorgestellte Jump-and-Run **Arcade America** flimmerte ein weiteres Mal über die Präsentationsbildschirme.

Vom Rollenspiel **Return to Krondor** gab es zwar Illustrationen zu sehen, aber keine echte Spielgrafik. Zur Begründung sagte Ezrin, daß das Script fertig sei und jetzt noch die einzelnen Teile des Spiels zusammengefügt werden müßten. Der Nachfolger von »Betrayal at Krondor« wird für Windows 95 programmiert und wiederum in neun Kapitel unterteilt. 50 sprechende Charaktere und ebensovielen Audio-Tracks sollen für viel Atmosphäre sorgen, taktische 3D-Kämpfe und Seeschlachten für die nötige Abwechslung. Für inhaltliche Qualität bürgen der Autor der »Spolkrieg«-Romanvorlage, Raymond E. Feist, sowie ein Teil vom Team des damals bei Dynamix erschienenen ersten Teils.



Eine Illustrationsgrafik zu **Return to Krondor**: Das zweite Spiel zu Feists Spolkrieg-Saga soll Mitte '96 erscheinen.



Außerdem gab es die ersten **G-Name**-Bilder zu sehen. Von reichlich Animationssequenzen begleitet, düst der Spieler in dreidimensionaler »Mechwarrior«-Manier in verschiedenen Terrains umher und liefert sich heftige Kämpfe mit gegnerischen Robotern. Im Verlauf der Handlung darf man mehrere Charaktere steuern, nicht nur die Hauptfigur. An Monty-Python-Fans richtet sich **The Quest for the Holy Grail**, ein Action-Adventure mit kräftigem Multimedia-Einschlag. Ein Zitat aus der Pressemitteilung: »Bekämpfe Monster, verbrenne Hexen und unterhalte Dich mit Gott persönlich«. Aufgepepelt wird das Ganze mit Terry-Gilliam-Animationen und vielen Auszügen aus dem Film.

SPECIAL



Ebenfalls von 7th Level kommt das Action-Adventure **Shark Boy**. Ein kleiner Junge ist halb Mensch, halb Hai-fisch und benutzt 15 Extrawaffen, um zu Lande und im Wasser gegen zahlreiche Widersacher zu bestehen. Passend hierzu wurde eine abendliche Massen-Strandparty veranstaltet - ohne Strand zwar, dafür aber mit einem Trocken-Surf-Wettbewerb. IBM stellte abermals das Rockmusiker-Adventure **Quest for Fame** vor, welches wir in der nächsten Ausgabe ausführlich testen werden. **Emergency Room** erinnert nicht nur vom Namen her an die neue Krankenhaus-TV-Serie: Als Medizinstudent schnippeln Sie, von Videoaufnahmen echter Verletzungen unterstützt, an unschuldigen Patienten herum. Kein Problem, ein Computerprogramm wird Sie sicherlich nicht auf

Schmerzensgeld verklagen... Beim immer noch nicht fertigen **Power: The Game** darf man nach Brettspielmanier seine Panzer- und Infanterieverbände verschieben. Am Mindscape Stand sehen wir uns die endgültige Version von **Allied General** an. Das Bildschirmlayout wurde noch in letzter Minute umgeworfen, um den sichtbaren Kartenausschnitt zu vergrößern. Nullmodem- und Netzwerkoption sind nun doch nicht enthalten, stattdessen sorgt eine Replay-Funktion für die notwendige Übersicht. **Allied General** stellt gleich drei Kampagnen zur Verfügung, aus Sicht der Briten, Sowjetrussen und Amerikaner. Der von Taktikfans sehnlichst erwartete Nachfolger von »Panzer General« soll bis Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ansonsten präsentierte Mindscape abermals die angeblich fast fertigen Produkte **Azrael's Tear**, **Angel Devoid**, **Silent Hunter** und **Su 27 Flanker**.



Roboterschirmzettel bei G-Name: 7th Level setzt Sie in ein futuristisches Kampf-Vehikel.

Die Rasenmäher Fans von SCI zeigten zum ersten Mal Spielinhalte des über 100 Räume starken Render-Adventures **Kingdom of Magic**. Hier gibt es zwei Charaktere mit je drei verschiedenen Missionen. Auch die isometrische Taktik-Ballerei **Gender Wars** nimmt lang sam Gestalt an, im fertigen Produkt sollen 32 Missionen enthalten und entweder die Seite der Frauen oder Männer zu steuern sein - »Konfliktlösung in der Partnerschaft« einmal anders. Außerdem zu sehen: **XS - Shield Up Fight Back** (3D-Ballerspiel mit 20 Arenen und 60 verschiedenen Gegnern) sowie der gefürchtete **Lawnmower 2** (laut Pressemitteilung »interaktiver als der erste Teil« und »durchweg 256 Farben« versehen). Die Fortsetzung



SBC 625 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 2 x 20 Watt,
autostärkeregler, Bass Boost,
Höhen-Unterstützung, 9 Volt Netzteil
verbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 719 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 2 x 5 Watt,
Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-
Unterstützung, Betrieb über Batterien
oder 9 Volt Netzteil möglich (nicht enthalten)
verbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**

SBC 630 STEREO-LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt/2-Weg System, Frequenzbereich
50 - 20000 Hz, Lautstärke/Balanceregler,
Bass-/Höhenregler, Kopfhörerbuchse,
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm
verbindlich. Preisempfehlung **DM 179,-**



SV 720 AEROSPACE
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
9 V DC-Netzteil und Batteriefach
Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz.
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert.

DM 79,95

Jöllenbeck

GmbH - ForCast Import Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

des Rasenmäherrn wird zeitgleich zur geplanten Fortsetzung des Kassenmitbergs erscheinen. Ein düsteres Adventure mit stufenlosem Herumgelatsche in 3D-Räumen halten die Dream Designers mit **Skin - The Virtual Tattoo** im Angebot. Mysteriöse Tätowierungen stehen in geheimnisvoller Verbindung

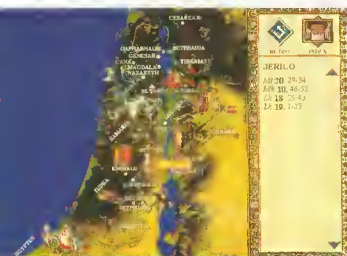


Allied General läuft unter Windows und erlaubt es, Infenster beliebig auf dem Bildschirm zu plazieren

zu noch mysteriöseren Moritallen – soviel Verborgenes hält eigentlich keine CD aus. Den beiden Programmieren (weiße Vogelscheuchenhüte, braungebrannte Haut und langes, schlohweißes Haar) nahm man die Begeisterung für Kultregisseur David Lynch ab. Microforum verteilte stolz Fotokapen, welche die Company als die 37. größte Softwarefirma in Kanada ausweist – wir sind beeindruckt! Neben den schon von uns getesteten Niedrig-Qualitätsspielen »Maobus« und »Daggers Roges« waren die Neuerscheinungen **Expect No Mercy** (Prüfspiel mit Motion-Capture-Kämpfern) und **Virtual Corporation** (sprachgesteuerter Kapitalistenreigen à la »Werde Geschäftsführer in 20 Tagen!«) ausgestellt.

▼ Software & Multimedia

Die renommierte Softwarefirma Quaterdeck stellte **QEMM 8** vor, das die alte Tugend des Speicherschonens unter DOS weiter verbessert. Ange-



E.M.M.E.'s The Gospels stellt die Evangelien in schöner Multimedia-Aufmachung vor

lich soll das Programmpaket dank enthaltenem »MagnaRAM2« auch unter Windows mehr Speicher zur Verfügung stellen.

Braderbund bietet unter dem Namen **Print Shop Deluxe Ensemble 2** die neueste Version seines Druckprogramm-Klassikers an – mehr als 4500 Cliparts werden mitgeliefert. Die Grafikspezialisten von Carel führten **Carel Draw 6.0** sowie mehrere verwandte Programme vor. **Print House** ist für Druckaufgaben aller Art geeignet und enthält über 5000 Cliparts, 1000 Fotos sowie ebensovielen vorgefertigten Phrasen.

Aufmerksamkeit erregte das von Carel eingekaufte **Carel Xarat**, welches sich gleichermaßen an Einsteiger und Profis richtet. Zu den Highlights des einfach zu bedienenden Grafikprogramms gehören Anti-Aliasing, abgestufte Transparenzeffekte und 3D-Darstellung von Vektoren und Bitmapgrafiken. Intern soll mit bis zu 72.000 dpi gearbeitet werden, Zoomen ist angeblich bis zu einem Faktor von 25.000 Prozent möglich.

Bei der französischen Firma E.M.M.E. interactive erscheinen folgende Multimedia-Produkte: **The Gospels** beschäftigt sich mit den Evangelien, enthält Schriftstücke und zeigt auf einer Karte Israels wichtige Schauplätze an. **Monsters and Mythical Creatures** spürt verschiedenen Sagenestollen nach: Wie kam es zu den Legenden, gibt es historische Zeugnisse? **The Cannes Festival** läßt das letzte halbe Jahrhundert der berühmten Filmfestspiele wiedererleben. Blumenfreunde sollen von **The Botanist** geködert werden, kulturell Interessierte werden vielleicht mit **Michelan-gelo, Paris** oder **Voyage in France** glücklich. Angehende Freizeitmagier, bevorzugt im kindlichen Alter, werden sich über Braderbunds **Learn the Art of Magic** hermachen, das 26 Zauberricks ausführlich erlärnt und verführt. Ebenfalls an Hobby-Merlins richtet **Magician's Secrets** von Arc Media; ein gewisser Anthony Lindan will Ihnen allerlei Korten-tricks und Zauber-Mogelegen beibrin-gen. **The Interactive Karate Do** lehnt die hohe Kunst der Selbstverteidigung per Vollbild-Video.

Voyetra wartet mit **Music Conservatory** auf, einer Sammlung von fünf Programmen wie »Musikinstrumente« oder »Geschichte der Musik«. Mehr als 60 Symphonie-Aufnahmen sowie 50 Videoclips sollen enthalten sein, man könne die Partituren bekannter Werke direkt am Bildschirm ansehen. Von **ESX interactive** gab es mehrere verdächtig günstige CD-ROMs zu sehen,



Gender Wars transportiert den ewigen Kampf zwischen Männlein und Weiblein auf eine recht wärtliche Ebene

darunter **Beyond The 9 Dragons**, ein zumindest äußerlich ansprechender Titel über den südostasiatischen Mekong: Fluß und seine Geschichte.

▼ Hardware: 3D ist »in«

Viel Wirbel gab es am Stand von Creative Labs um den langerwarteten **3D Blaster**, der in Kürze ausgeliefert wird. Die erzielte Geschwindigkeit der Local-



Keine Gnade bietet SCI: Show no mercy lößt obgefilmte Akteure aufeinander eindreschen.

Bus-Steckkarte war zumindest bei den gezeigten Demos beachtlich. Laut Pressemitteilung soll der 3D Blaster auf 486er-PCs eine doppelte so hohe Grafikgeschwindigkeit erreichen, wie schnelle Pentiums ohne Beschleunigung. Die Karte (der Grafik-Chip »Glink« stammt von 3D Labs) bietet angeblich Texture-Speicher, Anti-Aliasing und bis zu 200.000 Polygon-Dreiecke sowie 25 Millionen Füll-Pixel pro Sekunde. Der Verkaufsversion sollen fünf Spiele in 3D Blaster-Versionen beiliegen: »Hi-Octane«, »Magic Carpet«, »Flight Unlimited«, »NASCAR Racing«



Kingdom of Magic soll ein humoriges Adventure mit viel Render-Grafik werden

Lieber Lehrer,

Vielen Dank für die wiederholte Erwähnung meines Namens im Klassenbuch. Ich habe mich wahnsinnig darüber gefreut. Auch der letzte liebenswerte Brief von Ihnen in diesem coolen, blauen Umschlag hat mich und vor allem meine Eltern hoch entzückt. Gerne werde ich nächstes Jahr alles nochmal lernen, zusammen mit den Kids, denen ich früher eins drauf gegeben habe.

Ich danke Ihnen für Ihre Freundlichkeit und werde gleich vorbeikommen um mich HÖCHSTPERSÖNLICH ZU BEDANKEN...

sowie »Rebel Moon«.

Außerdem verriet Creative Labs Details über die geplante Pentium-Version des 3D-Blasters, der auf den »Verité«-Chip von Renition basieren wird. Bullfrogs Peter Molyneux wird dazu wie folgt zitiert: »Die Kombination der Grafikfähigkeiten des 3D-Blasters mit der reinen Rechenpower eines Pentiums wird es uns ermöglichen, die PC-Spiele auf eine völlig neue



Das voll programmierbare Pro Throttle von CH erweist sich als ideal für komplexe Flugsimulationen

Ebene zu heben.« Zudem bringt Creative Labs ein spezielles Gamepad auf den Markt. Das **Blastor GamePad** soll dank durchgehend digitaler Signalverarbeitung schnellere Reaktionen und bessere Kontrolle ermöglichen, sowie den Anschluß von zwei Gamepads an denselben Port.

Das direkte Konkurrenzprodukt des 3D-Blasters, die **Diamond Edge** (enthaltener Chip: »Nvidia NV1«), stellen wir schon in dieser Ausgabe ausführlich vor. S3 präsentierte den **S3D-Chip**, der allerdings noch nicht auf einer Karte erhältlich ist. Fast alle namhaften Grafikkartenhersteller wie Miro und Hercules wollen aber bald 3D-Boards mit diesem Chip herstellen. Weitere 3D-Karten gab es von Number Nine (**9FX Reality 3D**, basiert auf dem Rendition-Chip) und Samsung (**3d Magic**, enthält den NVidia-Chip).

Von Teleidea wird eine Soundkarte angeboten, die 16-Bit-Stereo, WaveTable-Aufsatz und SRS-Surround-Stereo in einem bietet. Die **MegaSound SRS** produziert hardwaremäßig »dreidimensionalen« Sound, der von allen Seiten, nicht nur von den beiden Lautsprechern zu kommen scheint. Zur Demonstration auf der Messe diente »Mechwarrior 2«, dessen Robotgiganten dank SRS nochmal so schön am Cockpit vorbeidröhnten.

CH fügt seiner beachtlichen Joystick-Liste weitere Spezialgeräte hinzu. Das **Pro Throttle** verfügt über 20 per DOS-Interface programmierbare Funktionen, was auch anspruchsvolle Piloten zufriedenstellen dürfte. Drei neue Joysticks, die dem original F16-Steuerknüppel nachempfunden sind, richten sich in aufsteigender Reihenfolge an Einsteiger (**F16 Flightstick**), Fortgeschrittene (**F16 Combatstick**) und Profis (**F16 Fighterstick**). Letztergenannter Knüppel bringt es zusätz-

lich zu den üblichen Flug-Kontrollen auf immerhin zwei Vierwege-Schalter und fünf verschiedene Feuerknöpfe.

▼ Online

Eine Nebenhalle der Comdex war voll und ganz dem Online-Geschehen gewidmet. Mehrere Firmen bewarben ihre Internet-Browser – Programme also, die zum Navigieren im weltgrößten Netzwerk gedacht sind. Viele Browser wurden in Demo- oder Vollversionen frei verteilt – kein Wunder, wollen doch die generösen Firmen ihr Geld mit Online-Gebühren und zusätzlichen Dienstleistungen machen. Zu den frei verteilten Browsern gehörte der **Net Cruiser** (monatlich 400 Internet-Stunden umsonst), **Total Access** (enthält den »Netscape«-Navigator), **Instant Interamp** (sieben Tage freier Zugang) und der Web-Browser vom Online-Dienst **America Online**. Auch CompuServe war mit einem Stand vertreten; jeweils 20 Freiwilige durften sich per Laptops auf eine geführte Tour durch Foren und Dienste machen.

▼ Duell der Festredner

Traditionell halten auf der Comdex diverse Super-VIPs der Computerszene Reden, in denen der Branche eine rosige Zukunft prognostiziert und kräftig Eigenwerbung betrieben wird. Dieses Jahr durften Bill Gates (Microsoft), Lou Gerstner (IBM) sowie Robert J. Frankenberg (Novell) auf die Tribüne.

Lou Gerstner hockte freudig auf inkompatiblen Betriebssystemen herum – eine seiner kleinen Spitzen gegen den Konkurrenten Microsoft – und wogte zudem die Prognose, daß in der Zukunft die Home-PCs sehr viel weniger aufwendig und kostspielig sein werden: Ein Großteil der Rechenpower sowie der Programme könnte auf Zentralrechner ausgelagert werden.

Bill Gates antwortete am nächsten Tag mit einer Art Riesen-Werbe-film, der auf eine Leinwand hinter ihm projiziert wurde. Eine fiktive amerikanische Kleinstadt kämpft mit dem ungeheuren Problem, ob ein wertvoller Altbau lieber erhalten oder in eine Shopping Mall umgewandelt werden soll. Diverse Computer mit jeweils individuellen Bedienungsoberflächen helfen bei der Entscheidungsfindung, selbst Servierrädchen vollbringen »mit links« multimediale Glanzleistungen. Das Happy-End folgt dann aber aufgrund einer animierten Präsentationsgrafik.

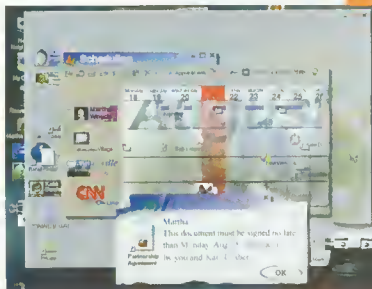


Bill Gates verkündete die offizielle Microsoft-Vision von der idealen Benutzeroberfläche

Wer den Kurzfilm trotz der kaum tragbaren Schmalz-Überfrachtung genau verfolgte, konnte zahlreiche Innovationen entdecken. So riefen die lieben Kleinstädter keine Programme mehr auf, sondern arbeiten durchweg mit Dokumenten. Der Benutzer konnte sich seinen elektronischen Arbeitsplatz

auf Basis dieser Dokumente aus aufbauen, nicht – wie bislang – auf Basis der Applikationen. Eine verbesserte Kalender-Funktion könnte, so Gates, nicht nur den Tag angeben, an dem ein Text verändert worden sei, sondern auch die Änderungen selbst anzeigen und zudem verwandte Informationen bereitstellen. Nachdem sich Gates dank des Films, in dessen Pausen er mit hereinistolpernden Schauspielern des Machtwerks interagierte, um einen Großteil seiner Redezeit herumgeschwindelt hatte, gab er auch noch einige Prognosen von sich. So geht er davon aus, daß es bei Anwendungsprogrammen in den nächsten fünf Jahren mehr Änderungen geben werde, als in den 20 Jahren zuvor. Vier Trends sollen seiner Meinung nach die computerisierte Zukunft bestimmen: Anpassungsfähigere Software, einfachere Vernetzung, Projekt-orientierte Arbeitsumgebungen sowie maßgeschneiderte Lösungen für jedermann dank modularer Bauweise der Applikationen.

Der dritte Sprecher, der Novell-Vorsitzende Frankenberg, behandelte das Small Global Network, das den Zugriff auf das Internet wesentlich erleichtern soll. Allen drei Sprechern war gemein, daß sie die Zukunft der Computerbranche zu einem mehr oder minder großen Teil im Online-Bereich sahen: Nach dem Zeitalter des PCs – des »persönlichen Computers« – soll nun jenes des IPCs – des »Inter-Personal Computers« – heraufdämmern. (la)



So könnte eine zukünftige Benutzeroberfläche aussehen: Verknüpfung von Kalender und Dokumenten, der Benutzer muß sich nicht mit einzelnen Applikationen beschäftigen.

...mit meinem Lieblingsspielzeug!

KOMPLETT
IN DEUTSCH*

Hast Du manchmal das Gefühl, von
Deinen schlimmsten Feinden wie ein
Wurm behandelt zu werden?

Dreh' den Spieß um und
mach sie fertig, mit
WORMS!

„Die Lemmings sind
tot – lang leben die
Würmer!“ (PC Joker)

Gib den Worms die Namen
Deiner Lieblingsfeinde,
lauere ihnen auf und wenn sie Dir
in die Quere kommen: Knall sie ab!
Schnapp Dir die Waffen aus Deinem
riesigen Arsenal: z.B. Bazookas,
Dynamit, Handgranaten oder die
supergefährlichen explodierenden
Schafe und Bananen-Bomben. In der
Welt der WORMS lebt man nur nach
einer Regel: Töten oder getötet
werden!

WORMS ist absolut dynamitgeladen
und verspricht bombigen Spiel-
spaß. Zusammen mit bis zu 16!
Spielern kannst Du ballern was
das Zeug hält.

Aber VORSICHT: Suchtgefahr!!!
Wegen Risiken und Neben-
wirkungen, lies die
Packungsbeilage oder
frag Deinen Händler.



WORMS

ocean

TEAM 17

Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32,
AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

*außer Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
AUTORENBRAND SOFTWARE

HAPPY

Blizzard will's wissen: Ultra-komplexe Weltraum-Strategie und ein edles Super-VGA-Rallenspiel sind die jüngsten Projekte für die Zeit nach »Warcraft 2«.

Dienstag, 31. Oktober. Los Angeles wird von schaurigen Gestalten heimgesucht, Kürbisse zieren das Stadtbild und ständiges »Happy Halloween«-Gerufe sagt auch Unkundigen, daß die Amerikaner an diesem Tag nichts sonderlich ernst nehmen. In den großzügigen Räumlichkeiten der Software-Schmiede Blizzard ist davon nichts zu spüren. Übermüdete, unrasierte Programmierer ohne jede Halloween-Maskierung sitzen ständig an »Warcraft 2«, um es rechtzeitig vor Weihnachten fertigzustellen. Wer zur Entspannung nicht gerade das Konkurrenzprodukt »Command & Conquer« zockt, arbeitet verblissen am Science-fiction-Strategiespiel »Pax Imperia 2«. Außerdem entsteht in Zusammenarbeit mit dem Programmiererteam Condor das Isometrie-Rallenspiel »Diablo«, das mit aufwendigen Lichteffekten überrascht. Blizzard schlug sich die ersten Jahre seit Firmengründung vor allem mit Auftragsarbeiten für andere Spielehersteller durch und programmierte unter anderem Interplays »Lost Vikings«.

Seit »Warcraft« setzen sie auf eigene Konzepte: scheuen sich aber nicht, auf erfolgreiche Ideen anderer zurückzugreifen. »Lieber eine bessere Kopie als ein schlechtes Original«, meint Senior Producer Bob Roper grinsend auf die Frage, ob Warcraft 2 Westwoods »Command & Conquer« nicht etwas

ähnlich sei. Wo die Unterschiede zwischen beiden Spielen liegen, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test in dieser Ausgabe.

Bei »Pax Imperia 2« sieht es etwas anders aus. Das Weltraum-Strategiespiel ist die Fortsetzung von »Pax Imperia«, das nie für den PC erschienen war, sondern Macintosh-Besitzern vorenthalten blieb. In der kräftig überarbeiteten Fortsetzung müssen Sie ein Sternenreich aufbauen und nebenbei für den Frieden in der Galaxis sorgen. Die Detailfülle scheint schier grenzenlos: Städte, Weltumhüfen, Fabriken,



»Pax Imperia 2« ist ein anspruchsvolles Strategiespiel im Weltraum



Rendergrafik muß sein: Blizzard vertraut statt teuren Silicon-Graphics-Rechnern lieber handelsüblichen Pentiums und dem Geschick der Grafiker.



Werfen und vieles mehr dürfen Sie bauen, sich auf hunderten von unterschiedlichen Planeten ausbreiten und als Krönung noch beliebige neue Raumschiffen aus einem komplexen Fundus an Bauteilen entwerfen.

Wenn dieser Options-Overkill eher abschreckend auf Sie wirkt, sollten Sie Pax Imperia 2 dennoch eine Chance geben. Viele dieser Features lassen sich abschalten, ohne daß die spielerische Qualität darunter leidet. Dann übernimmt einfach der Computer eine ganze Reihe Aufgaben, was Sie gar nicht registrieren, da sich dessen Leistung der des computergesteuerten Gegners angleicht.

Offensichtlich wird der Einsatz des digitalen Stellvertreters nur, wenn Sie einen Gouverneur ernennen, der das aufwendige

Verwalten eines kolonisierten Planeten übernimmt. Allerdings sollte man nicht den erstbesten Nachwuchsbeamten rekrutieren, sondern die facettenreichen Charakterzüge berücksichtigen. Werden die mitgelieferten Rassen zu langweilig, dürfen Sie auch schnell neue Wesen kreieren.

Ebenso unterschiedlich wie die im Spiel vorkommenden Personen und Außerirdischen sind die Möglich-



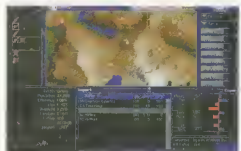
Neue Schiffe dürfen Sie bei »Pax Imperia 2« nach Belieben designen



keiten, Pax Imperia 2 zu gewinnen. Ob Sie schnell eine große Flotte bauen, Ihr Heimatsystem mit schwerbewaffneten Einheiten abschatten und irgendwann die Nachbarsysteme besetzen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie lieber mit weitreichenden Handelsverbindungen das Wohlergehen Ihres Volkes sichern und so friedliche Koexistenz wollen, ist das auch möglich. Als Diplomat und gewiefter Politiker haben Sie ebenso die Möglichkeit, Ihre Stellung in der Galaxis zu festigen. Oder Sie bedienen sich jeder dieser Möglichkeiten, das Konzept des Spiels soll nach Plänen der Programmierer alle erdenklichen Vorgehensweisen unterstützen.

Vielfalt im Weltall

Bis zu 16 Spieler ringen um die Vorherrschaft im Universum, wobei Sie die Zahl der menschlichen und computergesteuerten Strategen beliebig aufteilen dürfen. In diesem Fall benötigen Sie entweder ein Modem, Nullmodem oder Netzwerk und stehen vor der Wahl, ob Sie Pax Imperia 2 rundenbasiert oder in Echtzeit spielen wollen. Die Bedienung erfolgt übrigens vollständig mit der Maus und übersichtlichen Menüs. An der gesamten Benutzeroberfläche fällt man aber emsig weiter, denn die riesige Komplexität kann schnell für Verwirrung sorgen. Auch die Künstliche Intelligenz der Computergegner wird nachbearbeitet, bis das Spiel voraussichtlich Anfang nächsten Jahres erscheint.



Die Fülle an Informationen in »Pax Imperia 2« soll dank einer effektiven Benutzerführung nicht erschlagend sein

Teufliches Rollenspiel

Düster und dämonisch präsentiert sich die jüngste Neuentwicklung von Blizzard und dem Programmiererteam Condor. Diablo ist ein isometrisches Rollenspiel, das den Helden in ein mittelalterliches Dorf versetzt, das von Dämonen und schwarzer Magie heimgesucht wird. Der Kämpfer schlägt sich deshalb tapfer durch ein riesiges unterirdisches Labyrinth unter dem Dorf. Hauptaufgabe ist das Erforschen der Räumlichkeiten, die neben allerlei garstigen Gegnern auch Schatztruhen und nützliche Ausrüstungsgegenstände bieten. Um das eher altbackene Spielkonzept auf-



Das Rollenspiel »Diablo« lockt mit edler Super-VGA-Grafik

zu peppen, setzen die Designer in Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte ein, die enorm realistisch aussehen.

Den optisch edlen Eindruck verstärken die mit dem »3D Studio« akkurat designten Charaktere. Dank Super VGA sind die Details gut zu erkennen und selbst Kleinigkeiten wie die wachsenden Blicke des Helden, wenn er längere Zeit stillsteht, fallen auf. Blizzard benutzt übrigens für alle seine genderneutralen Figuren einen kleinen Trick, um die Gesichter menschlicher aussehen zu lassen. Statt einfach den Kopf zu modellieren und dann mit einer hautähnlichen Grafik zu überziehen, gehen sie einen aufwendigeren Weg. Zuerst wird der Kopf als Drahtgitter-Modell gebastelt und eine Frontansicht ausgedruckt. Ein Grafiker bemalt anschließend von Hand das Gesicht und läßt die Vorlage scannen. Die digitalisierte Zeichnung wird dann mit dem »3D Studio« auf den Drahtgitter-Kopf geklebt.

Auch bei Diablo legt Blizzard wieder Wert darauf, dem Spieler möglichst viel Freiheit bei der Vorgehensweise zu lassen. Ob Sie die Umgebung als Einzelkämpfer erforschen oder sich Gesinnungsgenos-



Manchmal muß unser »Diablo«-Held auch an die Erdoberfläche

suchen, bleibt Ihnen überlassen. Eine richtige Party gibt es jedoch nicht und auch die Nicht-Spieler-Charaktere bleiben nicht unbedingt treu an des Spielers Seite, sondern setzen sich nach Belieben ab. Nach schlimmer sind allerdings Diebe oder ähnliches Gesindel, das sich anbietet, dann aber rücksichtslos jede Schwäche ausnützt.

Das Labyrinth wird bei jedem Neustart des Spiels durch einen Zufallsgenerator neu erstellt, was zwei Vorteile bietet: Zum einen muß der Spieler jedesmal anders vorgehen, zum anderen sind die Level-Dateien sehr klein, da sie größtenteils nur die Angaben enthalten, wie die einzelnen Bausteine verwendet werden. Dadurch erhält sich Blizzard, daß viele Spieler ihre Lieblingslevels über das Internet oder andere große Online-Netze verbreiten. Apropos Netzwerk: Diablo wird über Modem, Nullmodem und Netzwerk mehrere menschliche Spieler gleichzeitig erlauben, die genaue Anzahl steht aber noch nicht fest. (fs)

IMPERIA-FACTS

- Hersteller: Blizzard
- Genre: Strategiespiel
- Erscheinungsdatum: Januar 1996
- Besonderheiten: Komplexität einstellbar; bis zu 16 Spieler per Netzwerk.

DIABLO-FACTS

- Hersteller: Candor/Blizzard
- Genre: Rollenspiel
- Erscheinungsdatum: Sommer 1996
- Besonderheiten: In Echtzeit berechnete Lichteffekte; großen Levels werden per Zufallsgenerator erstellt; Mehrspieler-Modus.



Vielleicht haben Sie bald M Vielleicht liegen Sie

HOTLINE 040 39 1113 - INTERNET www.westwood.com #1/16

Jetzt im Handel

Komplett in deutsch. Mit digitalisierter deutscher Sprachausgabe.
**PC
CD-ROM**

Das Ziel: die Weltherrschaft. Der Schlüssel:
eine Pflanze. Befehligen Sie die Armeen
aus intelligenten Cyborgs auf ihren
Missionen dieser bahnbrechenden

Echtzeitsimulation. Das reicht Ihnen noch
nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf
Mann gegen Mann über Modem oder
Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

acht über die gesamte Erde. auch bald drunter.



91% ... ein "anderes" Programm
hat das Genre momentan nicht
zu bieten."
Jörg Langdr., PC-PLAYER 8/95

90% "Command & Conquer
ist das Echtzeitstrategie-
spiel 1999."
Oliver Keeser, PC-GAMES 9/95

kennen oder zuwenig Hirnschmalz für
eine gute Strategie haben, beobachten
Sie doch Goldfische. Oder stecken Sie
Tischdeckchen, elende Spaßbremse.

COMMAND & CONQUER

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

MATHE & Märchen



Interaktive Märchen, verspielte Mathe-Pauker und ein Modelleisenbahn-Simulator: US-Hersteller Davidson bastelt an einer breiten Palette neuer Produkte.

Hierzulande ist der Hersteller Davidson nur wenigen bekannt. Über die Produkte eines der größten Anbieters von Edu- und Infotainment Software sind Sie aber mit Sicherheit schon einmal gestolpert: Der »Mathe Blaster« oder »CAD für Kids« stammen von der in Los Angeles ansässigen Firma. Die Designer vor Ort sind zur Zeit alles andere als untätig, denn die demnächst erscheinenden Programme sind ebenso vielfältig wie ansprechend gestaltet. Bei einem kurzen Besuch ließ sich das Davidson-Team tief in die Karten sehen und kündigte eine ganze Reihe Umsetzungen für den deutschen Markt an.

Magische Märchen

Interaktive Bilderbücher sind seit den legendären »Living Books« von Braderbund kaum mehr wegzudenken. Davidson benutzt das Medium CD-ROM vor allem, um hochauflösende Bilder mit aufwendiger Sprachausgabe und Musik zu kombinieren. Bislang sind in den Staaten die drei Titel »Baba Yaga and the Magic Geese«, »Imo and the King« sowie »The Little Samurai« erschienen. Dabei handelt es sich um bekannte Märchen aus Russland, Afrika und Japan, deren Handlungen zwar belassen wurden, doch dank



Ralph Becker von Davidson im Testraum für Edutainment-Titel: Hier sitzen normalerweise die Kids an den neuesten Produkten.



diverser humorvoller Zugaben völlig neue Perspektiven eröffnen.

Davidson hat mit Capital Multimedia zusammengearbeitet, die über 100 Zeichner und Grafiker in Russland beschäftigen und für die liebevoll gestalteten Cartoon-Filme sorgen. Durch die Märchen führt Opa Maus, der entweder die Seiten umblättert, falls ganz kleine Kinder vor dem PC sitzen oder älteren Kids die Freiheit läßt, die Bilder auf eigene Faust zu erforschen. Mit der Maus klicken die Kleinen die Figuren an und werden mit lustigen Animationen, Geräuschen oder sogar professionell aufgenommenen Liedern belohnt. Eine deutsche Umsetzung ist bereits geplant, doch wegen der aufwendig zu synchronisierenden Sprachausgabe wird es noch einige Monate bis zur Veröffentlichung dauern.

Nicht nur für Kids ist »3D Jungle Train« interessant,

das sich mit einem der beliebtesten Hobbys beschäftigt: Sie dürfen nämlich eine Modelleisenbahnanlage bauen, die alle Schikanen enthält. Ein Bahnhof, das obligatorische Dorf, Weichen, Haltesignale und dergleichen mehr stehen als 3D-Objekte zur Verfügung. Wer eine rundherum gelungene Anlage gebaut hat, darf entweder eine imaginäre Kamera auf die Lokomotive pflanzen und durch sein Werk schippern oder die Flugbahn frei definieren.

Neues gibt's auch von der Mathe-Front, denn der grüne Blasternaut wird in »Mathe Blaster Mystery: The Great Brain Robbery« einen erneuten Auftritt haben, wenn er Schülern ab 10 Jahren hilft, die lästige Algebra zu kopieren. Davidson gibt sich viel Mühe, die Produkte kindgerecht zu gestalten und läßt deshalb die Zielgruppe selbst ran. Ein großes Zimmer im ausladenden Hauptquartier der Firma ist voller PCs, die

auf für Erwachsene winzigen Tischen mit ebenso kleinen Stühlen davor stehen. Auf dem Monitor ist eine Videokamera befestigt, die jede Reaktion des Kindes aufzeichnet. Eine Seite des Raumes ist ein Spiegelgitter, durch das die Davidson-Pädagogen die Kids beim Spielen beobachten können.

Auch »Mathe Blaster Mystery« wird demnächst komplett eingedeutscht erscheinen, weitere Titel sollen im Lauf des Jahres '96 folgen. (fs)



»The Little Samurai« ist das neueste interaktive Märchenbuch der »Magic Tales«-Reihe und erscheint im Frühjahr in Deutsch



Das russische Märchen »Baba Yaga and the Magic Geese« wird grafisch und akustisch hinreißend dargestellt

WEREWOLF OF MUNICH

Gabriel Knight steigt vom gezeichneten Adventure-Sprite zum Bluescreen-Adel auf. Wir hoben in einer Vorobversion von Sierros jüngstem Grusel-Adventure ein wenig zwischen den Werwölfen herumgeschneffelt.

Die Serienschöpfer von Sierra haben schon wieder ein gruseliges Thema in petto. Auch im zweiten Abenteuer von Gabriel Knight geht es um Mord – allerdings nicht im Zusammenhang mit Voodoo; diesmal darf sich der smarte Dämonenkiller mit ausgewachsenen Werwölfen herumtörgern.

Im ersten Spiel hatte Gabriel der Polizei bei der Aufklärung einer Serie ritueller Morde geholfen und war dabei auf seine ihm bis dato unbekannten deutschen Verwandtschaftswurzeln gestoßen. Die Story des zweiten Teils schließt zeitlich nahtlos an die des Vorgängers an. Gabriel Knight lebt mittlerweile auf seinem Schloß in Rittersberg, das er kürzlich geerbt hat. Die komplette Story spielt folglich in Europa, ein großer Teil davon sogar in München und Umgebung (also ganz nah! beim DMV-Verlag...).

Das Spiel soll ein ähnliches Video Outfit wie Phantasmagoria bekommen. Es wird auch bei Gabriel Knight 2 Unmengen Videos geben, die mit insgesamt 25 Profi-Schauspielern gedreht und anschließend in digitalisierte Fotos hineinkopiert werden. Das Programm ist in sechs Kapitel unterteilt, wobei der Spieler in zwei Abschnitten die Rolle von Gabriels Sekretärin Grace Nakamura übernimmt. Von dieser Doppelperspektive versprechen sich die Macher eine verstärkte Intensität der Story für den Abenteuerer, da die beiden Charaktere das Geschehen aus sehr unterschiedlichen Blickwinkeln erleben.

Zu Beginn des Abenteuers geht es erstmal um eine



mysteriöse Mordserie in München, für deren Aufklärung Gabriel sich interessiert. Getornt als Schriftsteller auf Materialsuche sammelt er dabei erneut jede Menge Indizien, wie es sich für einen ordentlichen Detektiv gehört. Seine Recherchen führen ihn auf den Marienplatz, zum Tierpark Hellabrunn, ins Schloß Neuschwanstein und zu anderen Touristenattraktionen.

Kini, Krimi, Kuckucksuhr

Im weiteren Verlauf ergeben sich mehr und mehr unheimliche Zusammenhänge zwischen den Protagonisten; Gabriel benötigt bald Unterstützung von Grace. Etwa 80 Schauplätze sollen ausführlich Gelegenheit zum Rumschnüffeln bieten – und das im wahren Sinne des Wortes, denn schließlich sind hier auch Werwölfe im Spiel. Der besondere Touch des Spiels soll unter anderem in der Mischung aus Fiktion und historischen Begebenheiten liegen. So kommt nicht nur Richard Wagner zu Computerspiel-Ehren, sondern sogar König Ludwig II. So ziemlich jedes Klischee wird in die Krimigeschichte eingestrickt, die deutsche Kuckucksuhr muß ebenso dabei sein, wie die bayrische Weißwurst.

Die Gespräche laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab und es erweist sich nicht immer als klug, wirklich mit jeder Person über alle Punkte zu reden. Schließlich sollen Verdächtige nicht unbedingt wissen, wie nah man ihnen schon auf der Spur ist. Dadurch soll stupides »Durchklicken der Gespräche vermeiden,



Die Münchner Verkehrsbetriebe wird's freuen: Gabriel nutzt »Park & Ride«.

Im Labor der Universität München zeigt man sich kooperativ



Aufmerksamkeit und Spannung gefördert werden. Steuerungstechnisch ist größtmögliche Vereinfachung angestrebt. Es gibt nur eine Cursorform für sämtliche Aktionen und zur Darstellung gerade benutzter Gegenstände morphiert der Mauszeiger in deren Umrisse. Er zeigt mögliche Bildausgänge ebenso an, wie wichtige Stellen im Bild. Unerwartete Wendungen in der Story sollen die Motivation erhalten. (ms)

Ein amerikanischer Traum: Das Arbeitszimmer von König Ludwig II in Neuschwanstein.



Weißwurst & Co.: Sind in Deutschland wirklich alle Vegetarier ausgestarben?

GABRIEL-KNIGHT 2-FACTS

- Hersteller: Sierra
- Genre: Grafik-Adventure
- Termin: Dezember
- ca.-Preis: DM 120,-
- Deutsche Version: Das Spiel soll komplett eingedeutscht werden.
- Besonderheiten: Mixtur aus Fiktion und geschichtlichen Tatsachen mit zahlreichen deutschen Originalschauplätzen.

WIR PACKEN AUS!

Fast geschenkt!

Der Trainer
PC Disk
Rally Championships
PC Disk
Reunion
PC Disk
Warriors
PC Disk
Jungle Strike
CD-ROM
Menzoberranzan
CD-ROM
Star Crusader
CD-ROM
Virtuoso
CD-ROM
je **19,99**

WarCraft 2 Tides of Darkness

Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Zu Land, zu Wasser und in der Luft!
Eine Strategie-Action-Simulation der
Extrême Klasse – in Echtzeit und VGA!
komplett deutsch
CD-ROM
79,99

Unser Weihnachtstip:

Rebel Assault 2

Der Nachfolger!
CD-ROM
69,99

The Dig Pro Pinball The Web

Lucas Arts präsentiert
sein neues Adventure
nach einem Drehbuch
von Steven Spielberg.
CD-ROM
69,99

Empire präsentiert
den derzeit wahr-
scheinlich genialsten
3D-Flipper für PCs!
CD-ROM
49,99

Höhlenwelt Saga

Wir präsentieren das
Original von Software 2000!
komplett deutsch, CD-ROM

29,99

Dark Sun 2

– Wake of the Ravager –
CD-ROM

29,99

Earthsiege

dt. Version, PC Disk

39,99

Alone in the Dark 3

dt. Version, CD-ROM

39,99

Interplay präsentiert:

Stonekeep

Erleben Sie in diesem neuesten Rollenspiel
Ihren fürchterlichsten Alptraum!

CD-ROM **85,-**

TFX EF 2000

DIE Flugsimulation, kompl. dt.

CD-ROM

85,-

Kreditkarten ...

das schnelle und sichere Weg
für den Versandhandel!
Für den Versandhandel:
Ausland, Kassenstempel und Gültigkeits-
datum. Auftragsbestätigung und Ihre Bestell-
zahl. Bei der ersten Bestellung ist die
Kreditkarte ohne weitere Nachweise ein-
zusetzen.



Sicherlich werden Sie schon gespannt
auf den Sieger im Wettbewerb um
meinen zukünftigen Namen. Da sich
aber das von mir eigens dafür aus-
gesetzte Namens-Wettbewerbstasche
noch durch die täglich stückweise an-
kommenden Postkarten wühlen muss,
kann ich den Sieger leider erst in der
nächsten Ausgabe bekannt geben!

Wir wünschen an dieser Stelle allen
unsere Kunden ein frohes Fest und
einen guten Rutsch ins nächste Jahr!

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Paradeinfo: Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point*

* bei Drucklegung noch nicht erschienen Alle Preise in DM inkl. 15% MwSt. Inhaber und Preisänderungen
vorbehaltlich. Bei großen Mengen, Ab. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden
kann.

Vorkasse: 0,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,- Post-NV-Gebühr

ab 250,- DM Bestellwert Versandkostenfrei – Ausland nur gegen Vorzahlung zzgl. 10,- DM



Drei tapmaderne Spezialchips müssen von einem PC-Prozessor ersetzt werden: Die Umsetzung von Playstation-Spielen für den PC stellt die Programmierer vor diverse Probleme.

AUSGEWISCHT

Das Softwareangebot für Sany 32-Bit-Konsolen Playstation hat es in sich. Schnelle 3D-Grafik, cooller Sound von der CD und griffige Spieldesigns sind Tugenden, die man sich auch für PC-Software wünscht. Sany Interactive, ehemals Psygnosis, produzierte neben der Abwrack Orgie »Destruction Derby« auch das futuristische Rennspiel »Wipeout« für die Playstation. Beide Programme wurden für den PC umgesetzt, was aufgrund der unterschiedlichen Hardware eine knifflige Arbeit war. Grund genug für uns, mit Andy Yelland über die »Wipeout«-Umsetzung zu sprechen. Andy ist der Teamleiter für die Playstation-Umsetzungen bei Sany Interactive.

PC Player: Wie schwer ist es, Playstation-Spiele für den PC umzusetzen?

Andy Yelland: Der größte Unterschied ist, daß die Playstation drei Prozessoren besitzt, die speziell für die neuesten 3D-Spiele designed sind. Die MS-DOS-Rechner wurden dagegen vor vielen Jahren entwickelt und durch einige Erweiterungen aufgerüstet. Alle Routinen mußten deshalb so umgeschrieben werden, daß sie auf dem Hauptprozessor des PCs laufen und trotz dem genauso schnell sind.

PC Player: Wieviel Zeit ist dafür nötig, bis allein eine Rahmversion läuft? Für den Feinschliff ist sicher nochmals eine ganze Weile einzuplanen.

Andy Yelland: Bei der Wipeout-Umsetzung waren es insgesamt 8 Monate, die wir in zwei Phasen geteilt haben. Wir haben zuerst alle Eigenheiten der Playstation-Hardware zusammengeschrieben und überlegt, wie wir das auf dem PC nachmachen können. Nach rund 6 Monaten hatten wir die Software-Bibliotheken fertig, mit der die Spezial-Chips von Sony emuliert werden. Im einzelnen sind es die beiden Grafikprozessoren, die Sound-Hardware und der Video-Chip. Die Bibliotheken nutzen uns bei allen Umsetzungen.

Währenddessen programmierte ein anderes Team die Playstation-Version fertig und sorgte für den nötigen

Feinschliff. Das fertige Programm ist in »C« geschrieben und konnte deshalb problemlos auf dem PC neu kompiliert und mit unseren speziellen Bibliotheken verbunden



Die PC-Fassung von »Wipeout« leidet unter der kleineren Farbpalette

den werden. So hatten wir innerhalb eines Tages eine Rahmversion fertig, die noch keine Texturen für die Schiffe enthielt, mit der wir aber schon herumliegen und die Waffensysteme ausprobieren konnten. In den folgenden zwei Monaten haben wir die darauffolgenden Versionen aufpoliert und unter anderem den

»In den nächsten Jahren wird der PC die Konsolen als Spielkiste überholen.«

Sound überarbeitet, die Menüs geändert und dafür gesorgt, daß das Spielgefühl identisch ist.

PC Player: Gibt es große Unterschiede in der Programmierung für Playstation und PC? Immerhin ist die Hardware grundlegend verschieden, vor allem, was die Grafikgeschwindigkeit angeht.

Andy Yelland: Die Playstation ist eine bekannte Größe; jeder Besitzer hat genau dieselbe Hardware. Wenn es also bei uns läuft, funktioniert's bei jedem Kunden. Der PC dagegen wird von vielen Hardware-Herstellern unterstützt, deshalb können wir nicht davon ausgehen, daß ein Spiel auf allen verschiedenen Rechnern gleich gut läuft.

PC Player: Bevorzugst Du als Programmierer ein bestimmtes System oder ist die Hardware egal?

Andy Yelland: Es gibt viele Argumente für beide Plattformen. Das Arbeiten mit der Playstation macht Spaß, denn es ist eine Spielkiste. Die Hard-



»Wipeout« ist dank seiner rasanten 3D-Grafik eines der beliebtesten Playstation-Spiele

ware ist genau dafür designed, deshalb ist es leicht, schnell gute Ergebnisse auf dem Bildschirm zu zaubern. Allerdings wissen wir sehr wenig über die Playstation, da die Hardware einfach nach zu neu ist. Hier hat der PC einen Vorteil, denn es gibt sehr viele Bücher über das Programmieren eines PCs. Wenn man also mal steckenbleibt, hilft das einem schnell wieder weiter. Das wird sich aber ändern, wenn das Wissen um die Hardware der Playstation zunimmt.

PC Player: Wie ähnlich sind sich die Spiele für die »Arcade-Konsolen« Playstation und für das »Arbeitsreife« PC? Habt Ihr irgendwelche Änderungen bei der Umsetzung in Betracht gezogen?

Andy Yelland: Im Fall von »Wipeout« haben wir für die Steuerung die Maus, Joysticks, die Tastatur und speziell das Gravis Gamepad unterstützt. Außerdem gibt es später einen Zwei-Spieler-Modus per Madem und bis zu acht Leute dürfen per Netzwerk mitspielen; bei der Playstation können nur maximal zwei Piloten antreten.

Aber allgemein gilt, daß immer mehr Leute Arcade-Titel spielen wollen. In der Vergangenheit hat die System-Architektur des PCs die Programmierer behindert, entsprechend viel Geschwindigkeit für die Grafikdarstellung herauszukitzeln. Sogar die 16-Bit-Konsolen hatten für bestimmte Spiele entsprechende Grafikbeschleuniger.

Inzwischen fallen die Preise für Pentium-Rechner, die ersten 3D-Grafikkarten erscheinen und vor allem gehört DOS endlich der Vergangenheit an. Ich glaube, in den nächsten Jahren wird der PC die Konsolen als beste Spielkiste überholen und das Angebot an Arcade-Titeln wird stark steigen. Es wird diejenige Plattform sein, die immer mehr Leute zuhause stehen haben. (fs)



Mark Kelly (links) und Ted Adams programmieren in Andy Yellands Team die Umsetzungen der Psygnosis-Titel für den PC



CARRIER STRIKE FORCE

IHR EINSATZ. SIND SIE DARAUF VOLLBEREITET?

ÜBERNEHMEN SIE DIE ROLLE DES KOMMANDANTEN EINER SPEZIALEINHEIT, UND TAUCHEN SIE IN DIE WELT DER HIGH-TECH-FLOTTENKRIEGSFÜHRUNG EIN. ERLEBEN SIE DIE PACKENDE SPANNUNG, EINE KOMPLETTE LUFTKAMPF-KAMPAGNE ZU PLANEN, UND DIE FRÜCHTE IHRER STRATEGIE ZU ERNTEN. FÜHREN SIE AUFLÄRUNGSFLÜGE, ESKORTEN, ABANGAMISIDNEN UND ANGRIFFE GEGEN LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTE, STÄDTE, ÖLFELDER, INDUSTRIEANLAGEN UND FEINDLICHE HAUPTQUARTIERE DURCH.

DANK DER ECHTEN 3D-IMAGE-MAPPED SVGA-GRAFIKEN KÖNNEN SIE IHREN JÄGER, DAS COCKPIT UND DIE RAKETEN VON JEDEM BLICKWINKEL AUS BEOBACHTEN.

STELLEN SIE SICH DEN INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNERN, DIE JEMALS IN EINEM KAMPFFLUGSIMULATOR EINGESETZT WURDEN. DESHALB WERDEN SIE DER NEUESTEN, WIRKLICHKEITSGETREUEN HUD-TECHNOLOGIE, DEN AUTOMATISCHEN ZIELSUCHSYSTEMEN UND DEN FOTO-REALISTISCHEN COCKPITS, DIE ALLE AUF ECHTER MILITÄRHARDWARE BASIEREN, NOCH SEHR DANKBAR SEIN.

MIT DEN SUPERREALISTISCHEN SOUNDEFFEKTEN, DEN DETAILLIERTEN SONNENREFLEXIDNEN, BLACKOUTS UND PHYSIKALISCH GENAUEM FLUGVERHALTEN, SOWIE DEN REALITÄTSGETREUEN MILITÄRSZENARIEN WIRD ES IHNEN SCHWER FALLEN, IHRE FÜßE AUF DEM BODEN ZU BEHALTEN.

CARRIER STRIKE FORCE - DIE SUPERLATIVE IN ÜBERSCHALL-LUFTKAMPF UND STRATEGIE



PC CDROM



empire
INTERACTIVE



Power Software Ltd.

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

LESER-TOP 25



PC PLAYER-
MEUTUNG

1	(1) COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
2	(3) INIZIERTES SPIEL -	- %
3	(2) STAR TREK: AFINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
4	(4) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
5	(5) SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
6	(8) THE NEED FOR SPEED Electronic Arts	84 %
7	(15) MAGIC CARPET 2 Bullfrog/Electronic Arts	92 %
8	(16) CIVILIZATION Microprose	90 %
9	(14) PANZER GENERAL SSI	91 %
10	(7) TIE-FIGHTER LucasArts	81 %
11	(10) SIM CITY 2000 Maxis	85 %
12	(12) NI-OCTANE Bullfrog/Electronic Arts	90 %
13	(11) DESCENT Interplay	75 %
14	(6) NBA LIVE '95 Electronic Arts	90 %
15	(-) WARCRAFT - ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	86 %
16	(-) INDIZIERTES SPIEL*	83 %
17	(9) FULL THROTTLE (VOLLGAS) LucasArts	- %
18	(25) ASCENDANCY Logic Factory	80 %
19	(23) SYSTEM SNOCK Looking Glass/Origin	77 %
20	(-) COLONIZATION Microprose	91 %
21	(13) PHANTASMAGORIA Sierra	88 %
22	(18) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	68 %
23	(17) MECH WARRIOR 2 Activision	88 %
24	(20) JAGGED ALLIANCE Sir-Tech	81 %
25		76 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(1) Star Wars Compilation	Softgold
2	(3) The Need for Speed	Electronic Arts
3	(2) Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	(4) NHL Hockey '96	Electronic Arts
5	(-) Megapack 3	Compilation
6	(7) Star Trek Next Generation - A Final Unity Spectrum Holobyte	
7	(11) 3D Ultra Pinball	Sierra
8	(5) Battle Isle 3	Blue Byte
9	(6) Myst	Brøderbund
10	(9) Pinball Illusions	21st Century
11	(10) Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts
12	(13) Mech Warrior 2	Activision
13	(8) Ascendancy	Logic Factory
14	(-) Fatal Racing	Gremlin
15	(15) Flight Unlimited	Looking Glass

Quelle: Kinostadt AG, Erhebungszeitraum: November 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(1) Hugo	ITE
2	(3) Hanse - Die Expedition	Ascan
3	(2) Die Siedler	Blue Byte
4	(4) SimCity 2000	Maxis
5	(-) Down Patrol	Empire

Quelle: Kinostadt AG, Erhebungszeitraum: November 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1	(1) Windows 95
2	(4) Norton Commander 4.0/5.0
3	(2) Corel Draw 5.0
4	(5) Microsoft Word 6.0
5	(3) Windows 3.11



Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Lesermeinung zu Windows 95

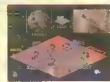
1	Ich bin noch unentschieden; mal abwarten	38 %
2	Habe Windows 95 schon gekauft	29 %
3	Ich werde es mir demnächst zulegen	17 %
4	Mir kommt Windows 95 nicht auf die Feiertage	16 %



Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1	(1) Outpost
2	(2) Bundesliga Manager Hattrick
3	(3) Spine Quest 6
4	(-) Hugo
5	(5) Frontier 2 - First Encounters



Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Oktober/November 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat stellt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



M - Motore



A - Adrenalin



C - Cool



S - Sound



A - Anschließen

$$\left(\frac{M \times \sqrt{A_c + H}}{S_v / GA} \right) \times 8$$

= **NEED for SPEED**

Feine Texturen und
schneller Bildaufbau machen
The Need for Speed extrem realistisch."

85% PC-Gamer 100%

Testen Sie die Autos, von denen Sie schon immer geträumt haben ...
THE NEED FOR SPEED glänzt mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische Straßen und Rennstrecken.

THE NEED FOR SPEED - Fahren Sie Ihren Traum



ELECTRONIC ARTS®

Im WWW finden Sie Electronic Arts und Bullfrog unter <http://www.ea.com/> • Exklusiver Vertrieb durch Kinowelt GmbH & Co. KG Tel: 0 24 00/94 46 00, Fax: 0 24 00/94 46 44 • Electronic Arts Hotline: 0 52 43/2 60 24.

ROAD & TRACK®



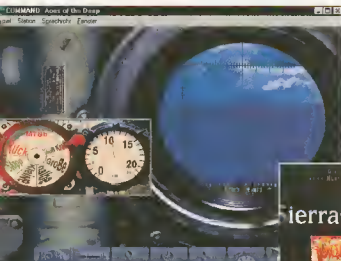
Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand EH/G17



Komplett in Deutsch mit Sprechausgabe

AKTUELLE MELDUNGEN

DIE STIMME AUS DER TIEFE



Spracheingabe inklusive: »Command: Aces of the Deep« ist eine erweiterte Version speziell für Windows 95.

Nach »Aces of the Deep« bringt Sierra jetzt eine erweiterte Version speziell für Windows 95 heraus: »Command: Aces of the Deep« wird mit VGA-Grafiken bestückt sein, neue Missionen bieten und eine Sprocherkennung zur Verfügung stellen. Dazu muß man nur ein Mikrofon an seine Soundkarte steckeln; dann läßt sich das U-Boot auch mit gesprochenen Kommandos steuern. Das Programm wird komplett eingedeutscht. Ebenfalls übersetzt gibt sich ab jetzt der römische Provinzplaner »Caesar 2« (Test der englischen Version in PC Player 12/95). Sehr aggressiv wird Sierra auch im Low-Cost-Bereich. Für nur 30 Mark bietet die Firma bekannte Original-Titel an: »King's Quest 6«, »Lost in Time«, »Alca 1«, »Goblins 1 & 2«, »Space Quest IV« und »Aces over Europe« werden als Budget-CDs wiederveröffentlicht.

SEGA-SPIELE FÜR PC

Seit es die Edge-Karte von Diamond gibt, interessiert sich Videospieler-Gigant Sega für den PC. Neben dem zur Karte mitgelieferten »Virtua Fighter Remix«, steht als nächstes das Action-Spiel »Panzer Dragoon« auf der Veröffentlichungsliste. Weitere Saturn-Titel sollen folgen, doch eine Umsetzung des begehrten Spielautomaten »Sega Rally« für die Edge ist vorerst nicht geplant. Vier Mega Drive-Titel wird es in PC-Versionen geben, die auch ohne Edge-Karte laufen. In der Mache sind derzeit »Sonic the Hedgehog«, »Ecco the Dolphin«, »Comix

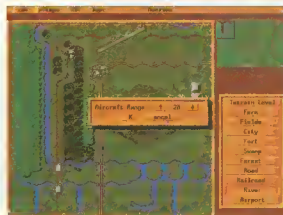
Zone« und »Tomcat Alley«. Die Spiele sollen je zwischen 70 und 120 Mark kosten und unter Windows 95 laufen.

NEXGEN UND AMD

Bis vor kurzem erbitterte Konkurrenten, jetzt friedlich vereint: Der Chip-Hersteller AMD (bekannt durch 486er-Nachbauten) will die Prozessorschmiede NexGen übernehmen. Die Firma entwickelte bislang den Pentium-Konkurrenten »Nx586«. Klar, daß die neuen Prozessoren von NexGen dann unter dem AMD-Logo auf den Markt kommen, obwohl die Firma weiterhin als eigenständiges Unternehmen bestehen bleibt. Die erste Frucht dieses Zusammenschlusses wird es in Form des von NexGen angekündigten »Nx6x86« geben (nicht zu verwechseln mit dem »6x86« von Cyrix), den AMD als »AMD K6«-Prozessor vermarkten wird. Man darf auf die weiteren Entwicklungen dieser innovativen Chip-Firma gespannt sein. AMD selbst hat übrigens einen weiteren Chip auf der Planke: Der »Am5x86« paßt ohne weiteres in einen 486er-Sockel, wird aber mit 133 MHz getaktet. Laut AMD soll der Chip die Leistung eines Pentium/75 um 10 Prozent übertreffen.

PERFEKTER EDITOR?

Zu QQP's Taktischschießgewicht »Perfect General 2« ist nun als Zusatzprogramm ein Editor erschienen, mit dem Sie eigene Karten und Missionen erstellen können. Dabei lassen sich sämtliche Details wie Witterung, Reichweite der Flugzeuge oder Siegpunkte-Regionen fein säuberlich einstellen. Auch Kampfer, also miteinander verkettete Missionen, kann man nun ohne große Probleme erstellen. Obwohl der Editor nicht dazu in der Lage ist, die Grafiken des



Der Editor zu Perfect General 2 ist grundsätzliche

KURZ & BÜNDIG

*** Altec Lansing stellt die »Wave Cube«-Technologie vor, mit der 3D-Sound auf PCs möglich wird. Voraussetzung sind Surround-Lautsprecher, die ebenfalls von Altec Lansing angeboten werden.

*** Der bekannte Thriller-Autor Tom Clancy (»Stunde der Patrioten«) ist gelisteter Pat für drei Multimedia-Titel bei Siman & Schuster. Geplant ist z.B. ein virtueller Rundgang durch das Atom-U-Boot von »Jagd auf Roter Oktober«.

*** Yamaha hat die QSound-Technologie lizenziert, mit der auch dann räumliche Klänge möglich sind, wenn nur zwei Lautsprecher zur Verfügung stehen. Einen entsprechenden Chip wird es demnächst geben.

*** NEC und Namco arbeiten zusammen, um Videospiele für Windows 95 umzusetzen. NEC liefert jetzt außerdem ein 3D-Grafik-Chipset aus, das in Zusammenarbeit mit Videologic entwickelt wurde.

Spiels zu ändern, werden sich Fans des Programms darüber freuen. Als Bonus liegen außerdem 10 neue Szenarios bei.

SPINNE AM DRAHT

Der »SpiderMan« von Martignoni Electronics AG ist Faxgerät, Modem und Telefon-Anrufbeantworter in einem. Er empfängt und druckt Faxe, oder daß ein PC eingeschaltet sein muß. Das Modem bietet eine Datenübertragungsrate von 14.400 bps und einen zu Hayes kompatiblen Befehlssatz. Das Gerät läßt sich außerdem von unterwegs per Tonwahl steuern. So können beim Anrufbeantworter die Anrufe abgehört und gelöscht sowie ein neuer Ansage-Text aufgesprochen werden. In Verbindung mit dem »PowerMan« steuert das Gerät auch elektrische Geräte. So könnte der PC per Fernabfrage eingeschaltet werden, so daß erst dann mit dem eingebauten Modem ein Zugriff auf das System möglich ist. Natürlich kann der PowerMan jedes beliebige andere elektrische Gerät aktivieren. Der SpiderMan ist für 700 Mark im Handel und bei DTP Media/Hamburg oder Ingram Micro/München erhältlich. (hff)



Der »SpiderMan« kombiniert Faxgerät, Anrufbeantworter und 14.400er-Modem

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

PACK MICH!



Die Demo von »Wipeout« bietet auch einen CD-Audio-Song (Track 2), den Sie auf jedem CD-Player abspielen können

Mehr Videos und mehr Spieledemos gleichzeitig – wie geht denn das? Ganz einfach: Auf dem CD-ROM zu PC Player 1/96 nutzen wir neueste Kompressions-Techniken, um noch mehr Spaß pro Mork zu bieten.

Es wurde langsam zu einer echten Gewissensentscheidung: »Mehr Spieledemos!« schrie die eine Hälfte unserer Leser, »mehr Videos!« die andere. Die Spieledemos werden immer umfangreicher, unsere Videoclips immer länger – da drohte die Scheibe völlig aus den Nähten zu platzen. Rettung brachte dank Intel: Deren neues Videoformat »Indeo™ Interactive« bracht nicht nur weniger Platz

auf der CD, sondern sieht auch noch wesentlich besser aus. So können wir Ihnen diesen Monat längere, informativere und schärfere Spiele-Videos bieten und hatten trotzdem Platz für 20 aktuelle spielbare Demos, drei brandheiße Previews und einige ganz besondere Extras.

Was war 1995?

Für alle Stammleser haben wir diesmal wieder einen ganz besonderen Bonus: Neben dem Datenplayer, der alle Wertungen der Jahre 1994 und 95 enthält, gibt es zum neuen Jahr auch ein Update des »Fileplayers« und des »Heftplayers«. Beides sind elektronische Inhaltsverzeichnisse mit Such- und Sortierfunktionen. Jetzt genügen wenige Mousclicks, um die Ausgabe mit der Lösung zu »Malcalm's Revenge« oder das CD-ROM mit der Bioforce-Demo zu finden. Der Heftplayer enthält das Inhaltsverzeichnis der beiden Jahrgänge 1994 und 1995. Im Fileplayer sind alle CD-ROMs von PC Player katalogisiert. Das sind die monatlichen CDs von 10/94 bis 12/95 sowie die drei 1994 erschienenen Sonderhefte »CD Player«.

So starten Sie das CD-ROM

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Heftmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. (bsj)

ANSPIELTIPS DER REDAKTION

Roland Austinat:

Keine Frage: Ich würde als erstes die Demo zu **Beavis & Butt-Head** laden. Schließlich verpasse ich auf MTV keine Folge.

Henrik Fisch:

Ich fühle erstmal **Wing Commander 4** auf den Zohn. Mal schauen, ob Origin sich nicht nur beim Film gesteigert hat.

Jörg Langer:

Die Demo von **Daggerfall** hat mich auf das fertige Spiel richtig heiß gemacht. Schan in der Demo steckt viel drin.

Heinrich Lenhardt:

Ich würde mir in jedem Fall die Demoversion von **NHL Hockey 96** ansehen. Für mich auf dem PC das beste Sparspiel aller Zeiten.

Boris Schneider:

Mich hat die Demo zu **Terminator: Future Shock** am meisten beeindruckt. Endlich tut sich mal was Neues bei 3D-Actionspielen.

Florian Stangt:

Klare Sache: Wer wissen will, ob der Pentium mit der PlayStation mithalten kann, startet die Demo von **Wipeout**

Monika Staschek:

Flipper-Fans sehen dappelt: Die starken Demos von **Ultra 3D Pinball** und **Extreme Pinball** habe ich zuerst gestartet.

Außerdem auf der CD:

Demos von **Battles in Time**
Cybermage
Faady
Fury3
Jazz Jackrabbit XMAS
per.axxd
Radix
ran-Soccer
SU-27 Flanker
Turrican 2 und **Zane Raiders**
sowie Previews von
Descent II
Shonnara
War Craft II.

FIT FOR ROM

Als besonderen Bonus finden Sie diesmal das komplette Spiel »**Fitcher**« auf dem CD-ROM. Tippen Sie einfach »GO« im Verzeichnis »FITMACH« auf der CD.



Ab in die Zukunft: Die Demo von »Terminator: Future Shock« bietet Blechgegner satt.

Windows® 95
eröffnet Ihnen
eine neue
Welt.

[Wow!]

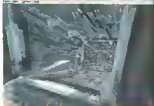




Noch nie haben Sie so präzise, so schnell, so zuverlässig gespielt. Und - besonders wichtig für Hardcore-Gadler: der Sidewinder 3-D Pro lebt besonders lange und verhindert auch bei extremer Spieldauer das gefährliche Abdriften.

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™




Fury³ und Sidewinder 3-D Pro eröffnen Ihnen acht neue Welten.

Es ist nicht jedermanns Sache, ein bewaffnetes Raumschiff zu steuern. Und damit gegen rebellierende Androiden - Bionen genannt - zu kämpfen, um 8 Planeten aus den Fängen dieser unerbittlichen Feinde zu befreien.

Aber Sie sind ja auch nicht jedermann. In der Welt von Fury³ sind Sie der wachsame Pilot, der Feinde blitzschnell auf dem 3-D-Radarschirm ortet. Der sich mit seinem Schiff in allen 8 Richtungen frei im Raum bewegt: Über Berge, Wolken, Ozeane, in Städten. Der sein Schiff ins Meer abtauchen läßt, wenn die Verfolger zu lästig werden. Der keine Müdigkeit kennt, nonstop Einsätze fliegt, um seine Mission zu erfüllen: die Welt zu retten. Na ja, zumindest 8 Planeten wie den rötlichen Ares oder den von Schlangen bevölkerten Sebek.

Ein treuer Gefährte geht Ihnen im heldenhaften Kampf für das Friedensbündnis zur Hand: Sidewinder 3-D Pro, der erste Microsoft-Joystick, der eine dreidimensionale Steuerung ermöglicht. Oder sind Sie etwa gar kein Held? Dann brauchen Sie auch nicht zu Ihrem Fachhändler zu gehen. Für alle Helden aber gilt: Den Fachhändler in Ihrer Nähe erfahren Sie unter 01 80/5 251199. Hier können Sie auch eine Demo-CD mit den neuen Microsoft-Home-Produkten zum Preis von DM 19,95 inkl. Versandkosten bestellen.



 Start

3D

MIT DOS-BREMSE

Nach glänzenden Messeauftritten muß sich die 3D-Grafikkarte »Edge« jetzt im Testlabor beweisen. Wir prüften ein Serienmuster von Diamonds Wunderkind und entdeckten neben viel Licht auch sa manchen Schatten.

Seit unserem Vorbericht in PC Player 9/95 steht die Spiele-Branche Kopf. Alles wartet auf die ersten Grafikkarte mit einem NVidia-Chip. Der Grund: Für einen erschwinglichen Preis locken 3D-Fähigkeiten, welche die Spiele-Standards auf PCs gewaltig nach vorne pushen könnten. Nun ist es endlich soweit: Diamond Multimedia ist die erste Firma, die gleich vier Grafikkarten mit diesem Chip vorstellt. Die Version »Edge 3D 2120 XL« kostet rund 550 Mark und ist mit 1 MByte DRAM ausgestattet. 2 MByte DRAM gibt es mit der »Edge 3D 2200 XL«, die rund 650 Mark kostet. Die großen Modelle sind mit 2 oder 4 MByte VRAM ausgerüstet, heißen »Edge 3D 3240 XL« und »Edge 3D 3400 XL« und kosten rund 750 Mark und 1000 Mark. Die größte Version dieser Karten stand uns für einen ausführlichen Praxistest zur Verfügung. Großartige Leistungsunterschiede zwischen den einzelnen Modellen soll es nur unter Windows geben, auf die 3D-Geschwindigkeit soll die Art des RAMs kaum Auswirkungen haben. Ausstattungsmäßig sind die Karten sonst völlig gleich.

Losgelegt

Beim Auspacken fällt dem Besitzer neben der Karte noch einiges Zubehör in die Hände. Neben der eigentlichen Karte liefert Diamond eine weitere Blende mit zwei Anschlüssen für Sega-Saturn-Joy pads mit. Ein Pad ist allerdings nicht im Lieferumfang enthalten und muß als Saturn-Originalzubehör



Die »Edge«-Grafikkarte von Diamond Multimedia beherrscht ausgezeichnete 3D-Darstellungen. Leider erwies sie sich unter DOS als recht langsam.

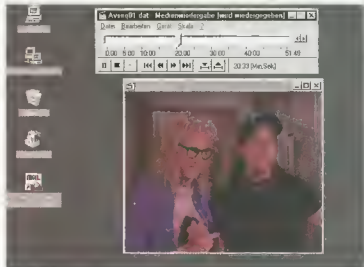
dazu gekauft werden. Außerdem gibt's ein CD-Audio-Anschlußkabel, ein Audio-Kabel zum Durchschleifen einer vorhandenen Soundkarte sowie eine Installations-Diskette, und das Spiel »Virtua Fighter Remix« von Sega.

Die Karte nutzt den sogenannten »PCI Bus Master«-Betrieb eines PCs, um Texturdaten, Sounds und andere Informationen aus dem RAM des PCs in den Bildspeicher zu übertragen. Das setzt natürlich voraus, daß der Busmaster-Betrieb auch einwandfrei funktioniert. Einige ältere PCI-Boards könnten da ins Schleudern geraten, so daß die Edge-Karten mit diesen Boards nicht funktionieren. Aus dem gleichen Grund gibt es auch keine VESA-Local-Bus-Version der Karte, denn beim VLB wurde der Busmaster-Betrieb nie richtig definiert. Die Wahrscheinlichkeit ist also recht hoch, daß ein Großteil der Karten im VESA-Local-Bus nicht laufen würden.

Ist diese Hürde genommen, geht es an den Einbau und die Installation der Treiber für Windows. Entgegen anderslautenden Aussagen sind diese nur für Windows 95 verfügbar, und nicht für Windows 3.1 oder 3.11. Zwar ist es für Spieler mit Blick auf ausschließliche Windows-95-Produkte ohnehin sinnvoll, sich mit dem neuen Betriebssystem anzufrunden. Trotzdem wäre es schön gewesen, wenn Diamond auch Treiber für das alte Windows mitgeliefert hätte.

Windows 95 erkennt beim nächsten Starten des Systems eine neue Hardware-Komponente und fragt nach den Treibern. Diese gibt's für Grafik wie für Sound auf der mitgelieferten CD, wodurch sich die Windows-95-Installation praktisch von selbst erledigt. Einfacher geht's kaum. Aber auch bei einem vorzeitigen Einbau ist die Treiber-Installation kein Problem. Mit dem Hardware-Icon der Systemsteuerung kann man die Software problemlos nachträglich installieren.

Diamond liefert neben den Treibern noch einige Sound-Da-



Nicht schön, aber schnell: Die Bildwiedergabe des mitgelieferten MPEG-Players.

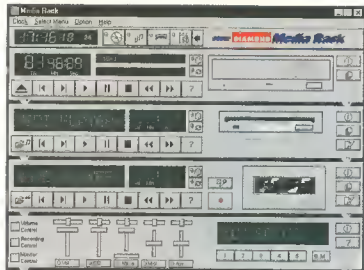
teien und Sound-Programme sowie den »Mediamatics MPEG Arcade Player« mit. Die netten 3D-Demos, die man bisher auf verschiedenen Messen bewundern konnte, finden sich leider nicht in dem Paket. Auf die so zu zwei Drittel gefüllte CD hätten die paar Demos bestimmt noch draufgepaßt.

Grafik

Daß die Karte speziell für 3D-Grafiken entwickelt wurde, ist klar. Für Spieler ist jedoch vor allem auch interessant, wie sich die Karte unter dem guten alten DOS verhält. Schließlich wird es noch ein Weilchen dauern, bis Spiele ausschließlich für Windows herauskommen. Genau bei diesen Messungen bekamen wir einen Schock: »Vidspeed« meldete auf unserem Testcomputer (Pentium/90) unter 320 x 200 Pixeln einen Wert von 5572 Byte/ms. Das ist rund achtmal langsamer als die im gleichen Preisbereich angesiedelte »Millennium«-Karte von Matrox oder eine 300 Mark teure ET4000-Karte. 3D-Bench quitierte diese Leistung auch gleich mit einem Wert von 47,6 Bilder/s. Das wäre schick für ein DX2/66-System, bei einem teuren Pentium/90 ist der Wert dagegen peinlich. Unter Super-VGA sieht der Vidspeed-Wert mit 15193 Byte/ms zwar schon besser aus, ist aber immer noch nicht berühmt.

Auch mit dem VESA-BIOS der Edge-Karte bekleckert sich Diamond nicht gerade mit Ruhm. Trotz 4 MByte RAM bietet unsere Version unter DOS keine Modi im High-Color-Modus an (also 65.536 Farben). »Wing Commander 4« zeigt zum Beispiel Video-Sequenzen in diesem Farbmodus. Das kann der Spieler zwar auch auf 256 Farben runterschalten, aber bei einer Karte in diesem Preisbereich erwartet man eigentlich, daß sie High-Color packt.

Ein anderes Bild bietet sich hingegen unter Windows: Mit unserem Testprogramm ermitteln wir Werte, die voll und ganz in dem Bereich liegen, was eine moderne Karte können sollte. Auch die Video-Darstellung ist ordentlich, sieht man einmal von Indeo-Filmen ab. Diese ruckelten in der True-Color-



Mit dem Media-Rack werden wie bei vielen Soundkarten die verschiedenen Soundkanäle geregelt

Auflösung und auf doppelte Bildgröße hochgezogen (640 x 480 Pixel) derart, daß kaum noch eine fließende Filmbewegung erkennbar war.

Sound

So ganz nebenbei verfügt die Edge auch über Soundausgabe. Technisch ist das kein Problem, denn wenn die Karte sowieso den DMA-Betrieb beherrscht, um sich die Texturen aus dem PC-Speicher zu holen, dann kann sie den DMA auch für Musik nutzen. Interessanterweise gibt die Karte auch General-MIDI-Klänge wieder. Die Samples dieser Sounds befinden sich nicht auf einem ROM der Karte, sondern ebenfalls im RAM des PCs. Unter DOS muß zu diesem Zweck ein residenter Treiber geladen werden, der das MPU-Interface emuliert und der Karte das richtige Sample übergibt.

Adlib und Soundblaster unterstützen die Karte allerdings nicht. Für DOS-Spiele ist zumindest eine Soundblaster-Unterstützung unerlässlich, denn darüber werden meistens Geräusche wiedergegeben. Eine bereits vorhandenen Soundkarte wird also nicht arbeitslos. Falls der zukünftige Edge-Besitzer noch keine Karte besitzt, sollte er diese für DOS unbedingt mitkaufen. Laut Verpackungsaufdruck empfiehlt Diamond diese Vorgehensweise auch. Damit die Musik der Edge-Karte dann gleichzeitig mit den Geräuschen der zweiten Soundkarte erklingen, sollte man den Line-Ausgang der Diamond-Karte mit dem Line-Eingang der Soundkarte verbinden. Das Kabel dafür liegt der Karte bereits bei. Es gibt noch einen weiteren Grund, warum einen zweite Soundkarte sinnvoll ist: Die Edge-Karte besitzt keinen Verstärker. Falls sie mit passiven Lautsprechern zusammenarbeiten soll, sind die wiedergegebenen Töne selbst bei voll aufgedrehtem Ausgang viel zu leise.

Die General-MIDI-Sounds der Karte sind insgesamt gelungen. Alle Klänge lassen sich auch in orchestralen Stücken gut voneinander unterscheiden. Ihnen fehlt zwar die Brillanz einer separaten General-MIDI-Karte, aber dafür ist das Ganze als Dreingabe auch »umsonst«. Für Hobby-Musiker reicht's und für Spiele allemal.

3D-Spiele

Ursprünglich sollten der Karte vier Spiele beiliegen: »Descent: Destination Saturn« und »Absolute Zero« sowie »Virtua Fighter Remix« und »Panzer Dragoon«. Die beiden letzteren sollten Sega-Umsetzungen von der Saturn-Konsole sein. Übrig geblieben sind in der uns vorliegenden Version lediglich »Virtua Fighter Remix« und ein kleiner Zettel, mit dem man sich

Florian Stangl

Schnelle Benchmark-Werte hin, theoretische Fähigkeiten her: erst im harten Spielalltag kann die Diamond Edge ihr Können beweisen.

Das mitgelieferte Prüfgelbespiel »Virtua Fighter Remix« ist das bislang einzige Programm, das speziell für die Edge geschrieben wurde und läßt dementsprechend die Grafikmuskeln spielen. Die originalgetreue Umsetzung des Spielautomaten beeindruckt durch detaillierte Polygon-Kämpfer, krankt aber an der mäßig exakten Steuerung. Die Version für Segas Konsole Saturn spielt sich deutlich besser. Dank des Hi-Color-Modus mit 65.536 Farben und der Super-VGA-Auflösung sieht Virtua Fighter Remix aber um Klassen besser aus als die PC-Kon-

kurrenz. Die Konsolen-Fassung hat aber den Vorteil, daß sie am »unschönen« Fernseher weicher aussieht als am PC-Monitor, der jede Pixelkonte hervorhebt.

Interessant ist natürlich die Leistung der Diamond Edge bei DOS-Spielen, die nicht die 3D-Fähigkeiten unterstützen. Das Ergebnis ist enttäuschend: Das rasante Rennspiel »Bliefluf« wurde unter VGA radikal auf rund die halbe Geschwindigkeit abgebremst im Vergleich zu einer ET-4000-Karte. Dadurch geht das Geschwindigkeitsgefühl fast völlig verloren, auch die Steuerung leidet deutlich.

Unter Super VGA lief Bliefluf annähernd gleich schnell, obwohl der Datendurchsatz viermal höher ist.

Trotz Pentium/90 und spezieller 3D-Grafikkarte spielt sich Virtua Fighter nicht so flüssig, wie auf der Saturn-Konsole



Descent nachbestellen kann. Van den anderen beiden Spielen fehlt jede Spur.

Virtua Fighter ist eine Umsetzung des Sega-Prügelspiels für die Saturn-Konsole. Zwei Kämpfer stehen sich in einer Arena in schönster 3D-Manier und zusammengesetzt aus texturierten Polygonen gegenüber. Innerhalb einer gewissen Zeit müssen sich die beiden mit möglichst wirksamen Tritten und Schlägen außer Gefecht setzen. Acht Kämpfer stehen zur Verfügung, von denen jeder spezielle Kampftechniken beherrscht. Ziel des »Arcade«-Modus ist es, alle anderen sieben Gegner zu besiegen. Wahlweise können sich auch zwei menschliche Partner beharken. Als Eingabegeräte stehen natürlich das Sega-Joystick mit seinen sieben Tasten und dem Steuerkreuz zur Verfügung. Wahlweise kann aber auch die Tastatur benutzt werden. Außerdem lassen sich die Auflösungen der Texturen und die Schattierungen auswählen, sowie die Musik und die Sounds aktivieren.

Leider reizt das Spiel die Karte noch nicht voll aus. Bei voller Auflösung der Texturen und eingeschalteten Schattierungen bringt es das Programm auf rund 22 Bilder/s. Üblich sind 30 Bilder/s, und das merkt man gegenüber dem Automaten oder der Konsolen-Version deutlich. Die Animationen wirken wesentlich zäher und die Tritte und Hiebe verlieren dadurch einiges an Prägnanz. Und das auf einem Pentium/90 mit einer

DAS-KLEINE STREITGESPRÄCH

Henrik Fisch debattierte mit unserem technisch versierten freien Mitarbeiter Nico Ernst über Vor- und Nachteile der Edge.



Henrik: Seit drei Monaten freue ich mich auf die Karte, und dann sowas ...

Nico: Na komm, so schlecht ist die Edge auch nicht. Die Windows-Utilities können sich wirklich lassen lassen – vor allem die MPEG-Wiedergabe. 3D-Funktionen, Video und Sound bietet außerdem bisher kein anderer Karten-Hersteller.

Henrik: Da hast Du sicher recht. Aber für die Spieler kommt's im Moment auch noch auf die DOS-Leistung an, und die ist bei der Edge 3D wahrlich

nicht berauschend.

Nico: Stimmt. Sogar eine ET4000-Karte macht da mehr Spaß. Dennoch bietet die Edge die fortschrittlichste 3D-Technik ...

Henrik: ... die bisher nur ein Spiel nutzt. Und ab die kommenden 3D-Spiele unter Windows 95 mit der Karte zurecht kommen, hängt ganz von den Treibern ab – und die gibt's auch noch nicht.

Nico: Ja. Den Traum wälles auf einer Karte erfüllt die Edge bisher noch nicht. Mir scheint, daß das Ding angesichts fehlender Treiber und Spiele einfach zu schnell auf den Markt gebracht wurde. Mit entsprechender Unterstützung wird das Board sicher interessant. Warten wir's ab.

speziellen 3D-Grafikkarte. Fairerweise muß man dazu sagen, daß »Virtua Fighter« das erste umgesetzte Spiel ist. Beim folgenden »Ponzer Dragoon« hat Sega hoffentlich bereits saviel Erfahrungen gesammelt, daß das Spiel flatter abläuft.

Inwieweit Spiele in Zukunft die Fähigkeiten der obgenannten Texturen und der Lichtreflexe nutzen, kann man nach nicht absehen. Spiele, die darauf programmiert sind, laufen auf jeden Fall nur mit der Edge-Karte beziehungsweise mit Karten, die den NVidia-Chip besitzen. Sega setzt diese Fähigkeiten sicherlich ein, denn die umgesetzten Saturn-Konsolen-Spiele gibt es bis auf weiteres nur für diesen Chip.

Andererseits gibt es von Microsoft demnächst das Programmier-Interface »Direct 3D«. Damit können Programmierer auch dann eine 3D-Karte ansprechen, wenn sie die genaue Hardware gar nicht kennen. Das Zauberwort heißt auch hier wieder »Treiber«. Eine Karte muß also einen passenden Treiber mitliefern, damit Spiele für Direct-3D darauf laufen. Ein Treiber für die Edge-Karte könnte zum Beispiel Probleme mit den Texturen bekommen, welche die Edge-Karte in einem ganz besonderen Format haben will. Direct 3D unterstützt jedoch Texturen in beliebigen Formaten, so daß der Treiber diese erst für den NVidia-Chip umrechnen muß, was wiederum Zeit kostet. Aller Wahrscheinlichkeit nach bietet Direct 3D auch keine gerundeten Flächen oder Lichtreflexe. Diese herausragenden Fähigkeiten bekommt man bei normalen 3D-Spielen also kaum zu sehen. Alles in allem könnte es in der 3D-Zukunft von Windows 95 in Verbindung mit der Edge-Karte also noch zu Problemen kommen.

Was bleibt?

Der erhoffte Überflieger ist die Diamond Edge nicht. Unter DOS ist sie schlichtweg zu langsam. Da fast alle Spiele nach unter DOS laufen, läßt sich das nur schlecht verschmerzen. Aber auch das speziell programmierte und mitgelieferte Spiel »Virtua Fighter Remix« macht nicht den überragenden Eindruck, den wir uns erhofft hatten. Gegen das Virtua Fighter auf der Saturn-Spielkonsole kommt es nicht an. Darüberhinaus ist auch nach nicht klar, welche Spiele überhaupt von Sega oder von anderen Firmen für die Karte umgesetzt werden. Mit der derzeitigen Software-Ausstattung fällt uns eine generelle Kaufempfehlung schwer. Wir würden deshalb erst einmal abwarten, und die Software-Entwicklung für die Karte im Auge behalten. (hff)

EDGE GEGEN MILLENNIUM

Karte	Edge 3D 34DDXL	Matrox Millennium
DOS		
3D-Bench	47,6 Bilder/s	83,3 Bilder/s
VidSpeed	320 x 200 640 x 480	48761 Byte/ms 48759 Byte/ms
Windows		
WinTach 1.2	78,66	88,63
640 x 480 x 256	245,00	191,22
640 x 480 x 16,7M	503 Bilder/s	649 Bilder/s

DAS HAUT DEN GRÖSSTEN MAGIER UM!



Einer der schrägsten Titelhelden der Magier-Szene kommt jetzt im **DOPPELPAK.**

SIMON I und II bringt doppelten Hokuspokus zum gemäßigten Preis. Jetzt zuschlagen, bevor vergriffen!

UND DAS SCHÄRFSTE:

Ein supergeiles T-Shirt (siehe links) in limitierter Stückzahl gibt's noch oben drauf. Natürlich im Preis inbegriffen!



LIMITED EDITION
mit absolut schrillum T-Shirt!

**BRANDHEISSE NEWS,
SOEBEN EINGETROFFEN:**
PC Player hat **SIMON II**
zum Adventure des Jahres
gewählt!



adventure soft

KOMPLETT IN DEUTSCH AUF PC-CD-ROM

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	97, 184, 189
Aegon Lebensversicherung	108-109
Althoff Computerspiele	201
Arctic Soft	163
Attic Entertainment	159
Bachler Computer Verlag	105
Batavia M. Sawatzky	71
Blue Byte Software	247
BMG Interactive Entertainment	151, 205
Bornico	11, 13, 23, 35, 43, 62
Brandes Hard- und Software	241
Brinkmann Niemeyer GmbH	113
Bytes and More	191
Call	211
CDV Software	199
Centergold Europe	67
COM-ROM CD-ROM Vertrieb	191
CPS Heidak	245
Cross Computersysteme	187
Cybersoft-Versand	241
Danone	161
Deutsche Lufthansa AG	59
Diamond Multimedia	57
die CD	201
Discount Versand	225
DMV Vertrieb	180
dynamic soft	83
Electronic Arts	2, 25, 227, 229
Electronic Sports	220
EMP Handelsgesellschaft	55
Funware Handels GmbH	251
GALAXY	225
GAMBLERSOFT	220
Game it!	167
Games 2001	220
Games World	177
Gametek	85
Gateway 2000	99-102
Greenwood Entertainment	203
Groß Electronic	251
Guillemot International	173
Highway to Hell	46
Hint shop	220
IBM Deutschland	87
Ikarion Software GmbH	95
JE COMPUTER	69
Jet Stream	249
Jöllensack GmbH	9
Joysoft	165
KaroSoft	255
Koch Media	217
Kröger	249
L&L Telco	249
LAP Direct	241
Logitech SA	91
Magic Entertainment	215
Magix Software GmbH	49
Maxi Soft	220
Media Point Vertrieb	20
Micro Fun	61
Microprose	39, 45, 72
Microsoft GmbH	29-31
Mindscape International	169
Multi Media Soft	251
Mystic Computer Partner	251
Navigo MultiMedia GmbH	207
OKAY Soft	239
PC FUN GmbH	177
Pearl Agency	117-148
Philip Morris GmbH	27
Rotstift	155
Siemens-Nixdorf	53
Sierra Coktel	51, 171, 209, 223, 231
Soft-Express-Versand	239
SOFTSALE Versand	77
Software 2000	196
Software Comer	175
Sony Europa GmbH	179, 181
SZV Spezial-Zeitschrift	253
Tillmann Software	236
TollHaus The Game Company	241
Topware	259
Traumfabrik	157
Velkel Stefan	220
Versand 99	41
Virgin Interactive	6, 16, 107, 260
Wial Versand Service	193
Zeitler Versand	249

Gesamtbeilagen: 1 & 1 Direkt Information
 Teilbeilagen: Direct Media, Future Technology, Interdiscount,
 World of games

Plug & Play

Weihnachts-Tuning
 für Ihren PC

Board statt Böller? Lieber dem Surren eines neuen CD-Laufwerks als weihnachtlichen Schmalzgesängen lauschen? Unser Hardware-Team verrät auf den nächsten Seiten seine Jahresend-Kauftips.

Schöne Bescherung: Ihr PC kommt langsam in die Jahre und packt die neuen Spiele nicht mehr. Ein alter AT mit 1 MByte RAM sollte sicher gegen ein neues Komplettsystem ausgetauscht werden. Doch was wird aus dem 486er, der var nach gar nicht allzulanger Zeit eine High-End-Maschine war?

Neben Mainboard und Prozessor tuckern im PC einige weitere Komponenten vor sich hin, die Tempo und Spaß bei Spielen maßgeblich beeinflussen. Mit relativ preiswerten Upgrades bei Grafikkarte oder CD-ROM läßt sich mancher Geschwindigkeitsfrust lindern. Und bei der richtigen Beschallung und einem griffigen Joystick macht's einfach mehr Spaß. Für diese vier Kategorien verraten wir deshalb auf den nächsten Seiten unsere »Johresieger«: bezahlbare Qualitätsmodelle, die sich im Dauertest in unseren PCs bewährt haben.

Abschließend gibt es den allseits beliebten Basar, in dem Sie von der edlen Westwood-Spielesammlung bis zum Power-Madem zahlreiche weitere Geschenk- oder Selbstkaufklops finden. Wir hoffen, daß bei unseren bunt gemischten Empfehlungen eine praktische Anregung für Sie dabei ist. Frohes installieren! (hl)

GUT IM GRIFF

Joysticks

Eishockey, Weltraum-Action oder Senkrechthorster: Welchen Joystick brauche ich für welches Spiel?

Die Auswahl an Joysticks ist riesengroß, die Qualitätsunterschiede sind groß und der Verwendungszweck ein weiteres Kaufkriterium. Digital oder analog, Spezialisten und Allrounder buhlen um die Gunst der Käufer. Damit die Qual der Wahl kleiner wird, empfehlen wir Ihnen zwei ausgereifte Joysticks und ein hervorragendes Gamepad.

Microsoft Sidewinder 3D Pro



Der Microsoft Sidewinder 3D Pro ist ein hervorragender Joystick für Simulationen und Rennspiele

Microsofts neuer Joystick steckt voller guter Ideen und einem hochinteressanten Innenleben. Die Abfrage der Hebel-Bewegungen erfolgt nämlich nicht über analoge Potentiometer oder digitale Mikroschalter, sondern mit einer optischen Diode.

Dadurch verschleißt oder dekalibriert der Stick nicht, statt dessen verrichtet er seine Aufgabe exakt und zuverlässig. Eine weitere Besonderheit ist das analoge Seitenruder, das durch Drehung des Griiffs um seine Mittelachse bewegt wird. Außerdem bietet der Sidewinder 3D Pro acht Feuerknöpfe und einen gut ansprechenden Coolie-Hot.

Einige Spezialfunktionen wie die digitale Abfrage für Jump-and-Runs sowie vier Sondertasten funktionieren übrigens nur mit Spielen, die ausschließlich unter Windows 95 laufen. Andernfalls simuliert der Sidewinder problemlos den Flightstick Pro von CH und das Thrustmaster Flight Control System, zwei der am meisten unterstützten Joysticks. Der gut in der Hand liegende Sidewinder 3D Pro ist mit einem Preis von rund 110 Mark das optimale Gerät für Simulationfans, Rennfahrer und Raumpiloten.

Gravis Firebird

Wie sein großer Bruder, der Phoenix von Gravis, ist auch der Firebird ein echter Allrounder. Er läßt sich genauso als analoger Stick für Simulationen, wie auch als digitaler Steuerknüppel für Jump-and-Runs einstellen. Der Stick bietet



Der Alleskönner Firebird von Gravis läßt sich für jedes Spiel optimal einstellen

einen kleinen Hebel für die analoge Schubkontrolle, welche ebenso wie die insgesamt 17 Feuerknöpfe für jedes Spiel beliebig programmiert werden darf. Dazu gibt es ein kleines Programm, mit dem Sie in Sekundenschnelle jeden Feuerknopf mit einer Funktion belegen und auch längere Cheat-codes verwenden können. Damit nicht genug: Es ist möglich, eine Funktion beim Drücken und eine andere beim Loslassen zu programmieren.

Die Griffform ist wie beim Phoenix relativ ungewöhnlich, da sie nach unten dünner wird und die Hand so leicht abrutscht. Auch die Position der Feuerknöpfe auf der Griff-oberseite ist gewöhnungsbedürftig und für kleine Hände schwer zu erreichen. Wer damit klarkommt, erhält für rund 170 Mark einen zuverlässigen Allrounder.

Gravis Gamepad

Unsere Empfehlung für das optimale Gamepad ist ein alter Bekannter. Gravis hat schon vor etwa drei Jahren die optimale Lösung in puncto Handhabung und Leistung veröffentlicht, das mit einem Preis von ca. 50 Mark allemal sein Geld wert ist.

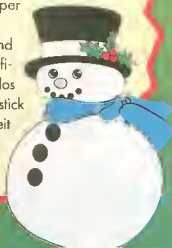


Oldie but Galdie: Das Gravis Gamepad eignet sich perfekt für schnelle Sport- und Actionspiele.

Mittlerweile entdeckten viele Programmierer die Fähigkeiten dieses Gamepads, und so unterstützen immer mehr Spiele die vier Feuerknöpfe. Diese sind nicht nur wegen der besseren Unterscheidung forbig, sondern lassen sich entweder für Spezialfunktionen nutzen (vom jeweiligen Spiel abhängig) oder per Schalter als Dauerfeuerknöpfe einsetzen.

Gerade Sportspiele wie »FIFA Soccer '96« und Jump-and-Runs ò lo »Das Dschungelbuch« profitieren von der flotten Scheibensteuerung. Wenn das zu ungewohnt ist, der schraubt sich einen Ministick drauf. Erfreulicherweise läßt sich das Pad jederzeit mit einem Schalter auf Linkshänder-Betrieb umstellen.

(fs)





SCHNELLE BILDER

Grafikkarten

The Need for Speed: Die Grafikkarte ist neben dem Prozessor und dem Board die wichtigste PC-Komponente.

Wer sich eine Grafikkarte zum Spielen kauft, den interessieren die Windows-Leistungstests dieser Welt weniger. Reine DOS-Geschwindigkeit ist angesagt. Anders als bei Windows können die Spiele (die es bislang fast nur für DOS gibt) nicht auf einen beschleunigenden Grafiktreiber zugreifen. Also muß die Karten-Hardware fix sein, damit die vom Mikroprozessor gelieferten Grafikdaten in einer ordentlichen Geschwindigkeit im Grafikspeicher der Karte landen. Erst dann sieht der Spieler das Bild auf dem Schirm. Ist die Karte langsam, brast sie auch den Spielefluß. Das Problem hat sich zwar durch Local-Bus-Systeme entschärft (VLB und PCI); es gibt aber Kandidaten, die eben das entscheidende Quentchen schneller sind als die Konkurrenz.

Der Standard: Elsa Winner 1000 Trio



Wer eine schnelle, preiswerte und zuverlässige Karte sucht, ist mit der »Winner 1000 Trio« von Elsa gut bedient (abere Karte)

Auf der »Winner 1000 Trio« von Elso ist eigentlich auch nichts wesentlich anderes drauf, als bei der Konkurrenz (Test in PC Player 8/95). Die Karte arbeitet mit dem Trio-64-Chip von S3. Trotzdem bekommt Elso das Kunststück hin, eine schnellere und zuverlässigere Karte zu konstruieren, als mancher Mitbewerber. Eine Messung mit »Vidspeed« ergab bei 320 x 200 Pixel in 256 Farben einen Wert von 39670 Byte/ms. Bei Super VGA ist sie ein Stück langsamer (23199 Byte/ms).

Die Installation der Treiber bereitete dank mitgeliefertem CD-ROM keine Probleme – und vor allem funktionieren diese

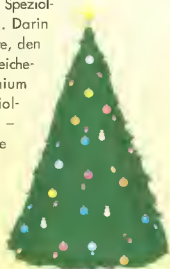
auch einwandfrei. Das ist eine nicht zu unterschätzende Kleinigkeit, die viele Entwickler außer Acht lassen. Zum Zeitpunkt unseres Tests hatte Elsa bereits Beta-Treiber für Windows 95 auf die CD gebrannt; inzwischen dürften die endgültigen Treiber fertig sein. Die Karte kostet in der Vorionte mit 2 MByte RAM rund 400 Mark.

Luxus-Grafik: Matrox Millennium

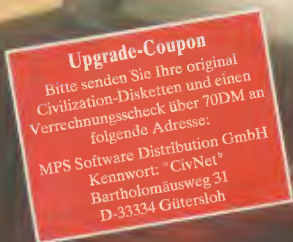


Die »Millennium« von Matrox ist eine Luxus-3D-Karte, die auch unter DOS und Windows tolle Werte erreicht

Für Spieler ist die »Millennium« von Matrox ein Allround-Talent, denn die Karte ist unter DOS ein wahrer Renner (Test in Ausgabe 8/95). Mit rund 48760 Byte/ms im Vidspeed-Test setzt sie Maßstäbe; auch unter Windows gehört sie zu den schnellsten. Darüberhinaus hat die Millennium noch weitere Feinheiten im Handgepäck: Dreidimensionale Polygondarstellung schafft die Karte mit Flat-, Phong- und Gouraud-Shading; sie kann die Polygone auf Wunsch auch mit einer Textur überziehen. Da demnächst verstärkt Spiele unter Windows 95 herauskommen werden, die solche 3D-Talente ausnutzen, ist die Karte eine spannende Sache. Sie benutzt für die 3D-Berechnungen und für die Texturen den eigenen Grafikspeicher, und der ist aus sogenanntem WRAM aufgebaut; einer Spezialentwicklung der Firma Samsung. Darin liegt ein kleiner Nachteil der Karte, den wir nicht verschweigen dürfen: Speichererweiterungen für die Millennium bekommt man wegen des Spezial-RAMs nur von Matrox zu kaufen – und die sind nicht billig. Die Karte läßt sich damit auf bis zu 8 MByte aufrüsten, die normale Version reicht aber Spiele und für Windows aus. Preis der Grundversion mit 2 MByte RAM: etwa 750 Mark. (htf)



TOLLE NEUIGKEITEN



Civilization für Windows kommt an's

Das meist verkaufte Strategiespiel aller Zeiten, Sid Meier's Civilization, ist nun als Multiplayer Windowsversion verfügbar! CivNet für Windows hesticht nicht nur durch neue Graphik und neues Design. Alle Hindernisse wurden in dieser Multiplayer Version überwunden, spielen Sie im InterNet, über Modem oder in einem Lokalen Netzwerk.

Spielen Sie gegen his zu sehen Frennde. Senden Sie Mitteilungen an Ihre Gegner, verhünden Sie sich mit einigen und vernichten Sie andere. Es ist Ihre Entscheidung!

CIVNET FÜR IBM-PC KOMPATIBLE
MIT CD-ROM

MICRO PROSE

World Wide Web: <http://www.microprose.com> • Mailbox: 05241-946484

OHRENWÄRMER

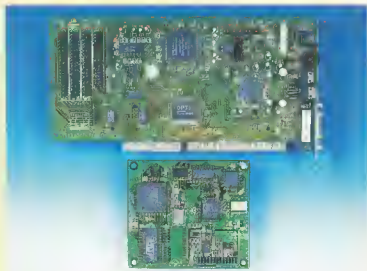


Soundkarten

Sprachausgabe, digitalisierte Effekte, bambastische Musik: Ohne den guten Tan machen PC-Spiele nur halb so viel Spaß. Doch wo gibt's die besten Soundkarten für wenig Geld?

Krach machen sie alle. Aber welche Soundkarten haben sich im Dauerbetrieb als zuverlässig erwiesen, klingen wirklich gut und werden von allen Spielen unterstützt? Ein zukunftssicheres Modell für verwöhnte Lauscher gibt's schon für 300 Mark.

Für Spieler: Terratec Maestro 16 SE



Die »Maestro 16 SE« bietet Soundblaster-Kompatibilität und General MIDI

In unserem letzten Soundkarten-Vergleichstest schnitt die Terratec-Karte »Maestro 16 SE« am besten ab. Sie ist kompatibel zu Soundblaster und Soundblaster Pro sowie zum exotischeren »Windows Sound System«. Darüberhinaus besitzt sie vier Anschlüsse für die gängigsten CD-ROM-Laufwerke (Panasonic/Matsushita, Sony, Mitsumi und ATAPI-IDE) sowie einen Wave-Port zum Aufstecken eines General-MIDI-Soundboards.

Erfreuliches Detail: Ein MIDI-Modul liefert Terratec gleich mit, wobei es sich um ein 2-MByte-Modul mit einem Dream-Chipsatz handelt. Der Vorteil der Aufstecklösung: Wer sich später nochmal ein besser klingendes oder auch teureres Modul kaufen will (siehe weiter unten), kann dieses ohne Schwierigkeiten nachrüsten. Der Sound des Wave-Systems ist allerdings völlig in Ordnung; Spieler kommen damit voll auf ihre Kosten. Die Terratec Maestro 16 SE ist für rund 300 Mark erhältlich.

Bitte aufstecken: Wavetable & Co.

Vor einem Jahr konnten wir die Frage nach den besten General-MIDI-Aufsteckboards ganz einfach mit »Roland SCD-15« und »Roland SCD-10« beantworten. Auch heute setzen diese Karten nach klangliche Maßstäbe, müssen sich inzwischen aber an anderen Boards messen. Zum Beispiel stellte Yamaha neulich das 250 Mark teure Wavetable-Board »DB-50XG« vor. Es ist ebenfalls kompatibel zu General MIDI und läßt sich für Sound-Tüftler obendrein programmieren. Für Spiele ist das zwar uninteressant, Hobby-Musiker haben daran aber ihre Freude.

Schließlich gibt es von Terratec noch zwei hochinteressante Karten: Das 300 Mark teure »Wavetable Professional« bietet ähnliche Sounds wie das SCD-15-Modul von Roland, ist auch großteils kompatibel zu GS, kostet aber weniger als das große Vorbild. Das »Mini Wavesystem« ist dagegen für den kleinen Geldbeutel gedacht: 150 Mark kostet das Kürtchen, bietet dafür aber auch nicht ganz so ausgefeilte Klänge.

Für Musiker: Soundblaster AWE 32

Speziell für Hobby-Musiker ist eine Karte von Creative Labs interessant: der »Soundblaster AWE 32« (nicht die »Value Edition«). Bei ihm handelt es sich im Prinzip um einen kompletten »Soundblaster 16« mit integriertem Wavetable-Modul, Sample-RAM zum Abspielen von Klang-Eigenkreationen und einen Wave-Port zum Aufstecken eines weiteren General-MIDI-Moduls. Das Sample-RAM läßt sich mit zwei 16-MByte-SIMMs auf 32 MByte aufstocken. Fürs Samplen gibt es von Creative die »Vienna«-Software, die digital aufgenommene Klänge schneidet und per Filterhüllkurven des AWE-MIDI-Chipsatzes bearbeitet. Außerdem ergänzt ein MPU-kompatibles General-MIDI-Interface, an das sich per Adapter-Kabel jedes MIDI-Gerät anschließen läßt, den Lieferumfang.

Für Spiele unter DOS sollten Sie allerdings vorsichtig sein; die Programme müssen die AWE 32 speziell unterstützen oder mit einem zur Karte mitgelieferten Treiber gefügig gemacht werden. Dieser beißt sich manchmal mit DOS-Spielen. Preis der Karte: rund 500 Mark. (hf)

Die »Soundblaster AWE 32« ist vor allem für Hobby-Musiker interessant



HEXEN

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 21188**
 Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr, Sa 10.00 - 13.00 Uhr
 Versand: 99 GmbH · Bergstraße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Action - Windows 95	A 89.99
3D Ultra Primeball	A 89.99
3D Levenings	A 89.99
11th Hour	A 89.99
11th Hour Limited Edition	A 89.99
Acad Flash	A 69.99
Across the Rhine (1944)	A 94.99
Act of Spies	A 74.99
Adams Family Pack	A 74.99
After Shock	A 84.99
A-Ha: Music Controller	A 74.99
Alien Odyssey	A 69.99
Alien	A 74.99
Alone in the Dark 3	A 84.99
Alone in the Dark 3: Civil War	A 84.99
Archibald Archibach	A 74.99
Ascendancy	A 84.99
Assault Rigs	A 74.99
Assault	A 69.99
Autocad	A 89.99
Autocad 7000 Action Pack	A 89.99
Barman Forever	A 89.99
Battle Breeze	A 84.99
Battle Isle 3 WIN	A 84.99
Battle Raze	A 74.99
Battle Raze 2	A 84.99
Battle Raze 3	A 84.99
Battle Raze 4	A 84.99
Battle Raze 5	A 84.99
Battle Raze 6	A 84.99
Battle Raze 7	A 84.99
Battle Raze 8	A 84.99
Battle Raze 9	A 84.99
Battle Raze 10	A 84.99
Battle Raze 11	A 84.99
Battle Raze 12	A 84.99
Battle Raze 13	A 84.99
Battle Raze 14	A 84.99
Battle Raze 15	A 84.99
Battle Raze 16	A 84.99
Battle Raze 17	A 84.99
Battle Raze 18	A 84.99
Battle Raze 19	A 84.99
Battle Raze 20	A 84.99
Battle Raze 21	A 84.99
Battle Raze 22	A 84.99
Battle Raze 23	A 84.99
Battle Raze 24	A 84.99
Battle Raze 25	A 84.99
Battle Raze 26	A 84.99
Battle Raze 27	A 84.99
Battle Raze 28	A 84.99
Battle Raze 29	A 84.99
Battle Raze 30	A 84.99
Battle Raze 31	A 84.99
Battle Raze 32	A 84.99
Battle Raze 33	A 84.99
Battle Raze 34	A 84.99
Battle Raze 35	A 84.99
Battle Raze 36	A 84.99
Battle Raze 37	A 84.99
Battle Raze 38	A 84.99
Battle Raze 39	A 84.99
Battle Raze 40	A 84.99
Battle Raze 41	A 84.99
Battle Raze 42	A 84.99
Battle Raze 43	A 84.99
Battle Raze 44	A 84.99
Battle Raze 45	A 84.99
Battle Raze 46	A 84.99
Battle Raze 47	A 84.99
Battle Raze 48	A 84.99
Battle Raze 49	A 84.99
Battle Raze 50	A 84.99
Battle Raze 51	A 84.99
Battle Raze 52	A 84.99
Battle Raze 53	A 84.99
Battle Raze 54	A 84.99
Battle Raze 55	A 84.99
Battle Raze 56	A 84.99
Battle Raze 57	A 84.99
Battle Raze 58	A 84.99
Battle Raze 59	A 84.99
Battle Raze 60	A 84.99
Battle Raze 61	A 84.99
Battle Raze 62	A 84.99
Battle Raze 63	A 84.99
Battle Raze 64	A 84.99
Battle Raze 65	A 84.99
Battle Raze 66	A 84.99
Battle Raze 67	A 84.99
Battle Raze 68	A 84.99
Battle Raze 69	A 84.99
Battle Raze 70	A 84.99
Battle Raze 71	A 84.99
Battle Raze 72	A 84.99
Battle Raze 73	A 84.99
Battle Raze 74	A 84.99
Battle Raze 75	A 84.99
Battle Raze 76	A 84.99
Battle Raze 77	A 84.99
Battle Raze 78	A 84.99
Battle Raze 79	A 84.99
Battle Raze 80	A 84.99
Battle Raze 81	A 84.99
Battle Raze 82	A 84.99
Battle Raze 83	A 84.99
Battle Raze 84	A 84.99
Battle Raze 85	A 84.99
Battle Raze 86	A 84.99
Battle Raze 87	A 84.99
Battle Raze 88	A 84.99
Battle Raze 89	A 84.99
Battle Raze 90	A 84.99
Battle Raze 91	A 84.99
Battle Raze 92	A 84.99
Battle Raze 93	A 84.99
Battle Raze 94	A 84.99
Battle Raze 95	A 84.99
Battle Raze 96	A 84.99
Battle Raze 97	A 84.99
Battle Raze 98	A 84.99
Battle Raze 99	A 84.99
Battle Raze 100	A 84.99

Komplettsetungen in riesiger Auswahl DM 12,99

Capitalism	A 79.99
Capitalism 2	A 79.99
Capitalism 3	A 79.99
Capitalism 4	A 79.99
Capitalism 5	A 79.99
Capitalism 6	A 79.99
Capitalism 7	A 79.99
Capitalism 8	A 79.99
Capitalism 9	A 79.99
Capitalism 10	A 79.99
Capitalism 11	A 79.99
Capitalism 12	A 79.99
Capitalism 13	A 79.99
Capitalism 14	A 79.99
Capitalism 15	A 79.99
Capitalism 16	A 79.99
Capitalism 17	A 79.99
Capitalism 18	A 79.99
Capitalism 19	A 79.99
Capitalism 20	A 79.99
Capitalism 21	A 79.99
Capitalism 22	A 79.99
Capitalism 23	A 79.99
Capitalism 24	A 79.99
Capitalism 25	A 79.99
Capitalism 26	A 79.99
Capitalism 27	A 79.99
Capitalism 28	A 79.99
Capitalism 29	A 79.99
Capitalism 30	A 79.99
Capitalism 31	A 79.99
Capitalism 32	A 79.99
Capitalism 33	A 79.99
Capitalism 34	A 79.99
Capitalism 35	A 79.99
Capitalism 36	A 79.99
Capitalism 37	A 79.99
Capitalism 38	A 79.99
Capitalism 39	A 79.99
Capitalism 40	A 79.99
Capitalism 41	A 79.99
Capitalism 42	A 79.99
Capitalism 43	A 79.99
Capitalism 44	A 79.99
Capitalism 45	A 79.99
Capitalism 46	A 79.99
Capitalism 47	A 79.99
Capitalism 48	A 79.99
Capitalism 49	A 79.99
Capitalism 50	A 79.99
Capitalism 51	A 79.99
Capitalism 52	A 79.99
Capitalism 53	A 79.99
Capitalism 54	A 79.99
Capitalism 55	A 79.99
Capitalism 56	A 79.99
Capitalism 57	A 79.99
Capitalism 58	A 79.99
Capitalism 59	A 79.99
Capitalism 60	A 79.99
Capitalism 61	A 79.99
Capitalism 62	A 79.99
Capitalism 63	A 79.99
Capitalism 64	A 79.99
Capitalism 65	A 79.99
Capitalism 66	A 79.99
Capitalism 67	A 79.99
Capitalism 68	A 79.99
Capitalism 69	A 79.99
Capitalism 70	A 79.99
Capitalism 71	A 79.99
Capitalism 72	A 79.99
Capitalism 73	A 79.99
Capitalism 74	A 79.99
Capitalism 75	A 79.99
Capitalism 76	A 79.99
Capitalism 77	A 79.99
Capitalism 78	A 79.99
Capitalism 79	A 79.99
Capitalism 80	A 79.99
Capitalism 81	A 79.99
Capitalism 82	A 79.99
Capitalism 83	A 79.99
Capitalism 84	A 79.99
Capitalism 85	A 79.99
Capitalism 86	A 79.99
Capitalism 87	A 79.99
Capitalism 88	A 79.99
Capitalism 89	A 79.99
Capitalism 90	A 79.99
Capitalism 91	A 79.99
Capitalism 92	A 79.99
Capitalism 93	A 79.99
Capitalism 94	A 79.99
Capitalism 95	A 79.99
Capitalism 96	A 79.99
Capitalism 97	A 79.99
Capitalism 98	A 79.99
Capitalism 99	A 79.99
Capitalism 100	A 79.99

Perball Marina	A 99.99
Perball World 2000	A 99.99
Perball World 2001	A 99.99
Perball World 2002	A 99.99
Perball World 2003	A 99.99
Perball World 2004	A 99.99
Perball World 2005	A 99.99
Perball World 2006	A 99.99
Perball World 2007	A 99.99
Perball World 2008	A 99.99
Perball World 2009	A 99.99
Perball World 2010	A 99.99
Perball World 2011	A 99.99
Perball World 2012	A 99.99
Perball World 2013	A 99.99
Perball World 2014	A 99.99
Perball World 2015	A 99.99
Perball World 2016	A 99.99
Perball World 2017	A 99.99
Perball World 2018	A 99.99
Perball World 2019	A 99.99
Perball World 2020	A 99.99
Perball World 2021	A 99.99
Perball World 2022	A 99.99
Perball World 2023	A 99.99
Perball World 2024	A 99.99
Perball World 2025	A 99.99
Perball World 2026	A 99.99
Perball World 2027	A 99.99
Perball World 2028	A 99.99
Perball World 2029	A 99.99
Perball World 2030	A 99.99
Perball World 2031	A 99.99
Perball World 2032	A 99.99
Perball World 2033	A 99.99
Perball World 2034	A 99.99
Perball World 2035	A 99.99
Perball World 2036	A 99.99
Perball World 2037	A 99.99
Perball World 2038	A 99.99
Perball World 2039	A 99.99
Perball World 2040	A 99.99
Perball World 2041	A 99.99
Perball World 2042	A 99.99
Perball World 2043	A 99.99
Perball World 2044	A 99.99
Perball World 2045	A 99.99
Perball World 2046	A 99.99
Perball World 2047	A 99.99
Perball World 2048	A 99.99
Perball World 2049	A 99.99
Perball World 2050	A 99.99

CO-SUPERSONOERABOTE

Command & Conquer	A 99.99
Command & Conquer 2	A 99.99
Command & Conquer 3	A 99.99
Command & Conquer 4	A 99.99
Command & Conquer 5	A 99.99
Command & Conquer 6	A 99.99
Command & Conquer 7	A 99.99
Command & Conquer 8	A 99.99
Command & Conquer 9	A 99.99
Command & Conquer 10	A 99.99
Command & Conquer 11	A 99.99
Command & Conquer 12	A 99.99
Command & Conquer 13	A 99.99
Command & Conquer 14	A 99.99
Command & Conquer 15	A 99.99
Command & Conquer 16	A 99.99
Command & Conquer 17	A 99.99
Command & Conquer 18	A 99.99
Command & Conquer 19	A 99.99
Command & Conquer 20	A 99.99
Command & Conquer 21	A 99.99
Command & Conquer 22	A 99.99
Command & Conquer 23	A 99.99
Command & Conquer 24	A 99.99
Command & Conquer 25	A 99.99
Command & Conquer 26	A 99.99
Command & Conquer 27	A 99.99
Command & Conquer 28	A 99.99
Command & Conquer 29	A 99.99
Command & Conquer 30	A 99.99
Command & Conquer 31	A 99.99
Command & Conquer 32	A 99.99
Command & Conquer 33	A 99.99
Command & Conquer 34	A 99.99
Command & Conquer 35	A 99.99
Command & Conquer 36	A 99.99
Command & Conquer 37	A 99.99
Command & Conquer 38	A 99.99
Command & Conquer 39	A 99.99
Command & Conquer 40	A 99.99
Command & Conquer 41	A 99.99
Command & Conquer 42	A 99.99
Command & Conquer 43	A 99.99
Command & Conquer 44	A 99.99
Command & Conquer 45	A 99.99
Command & Conquer 46	A 99.99
Command & Conquer 47	A 99.99
Command & Conquer 48	A 99.99
Command & Conquer 49	A 99.99
Command & Conquer 50	A 99.99

SONDERANGEBOTE CO-REM

20 Games	A 99.99
20 Games 2	A 99.99
20 Games 3	A 99.99
20 Games 4	A 99.99
20 Games 5	A 99.99
20 Games 6	A 99.99
20 Games 7	A 99.99
20 Games 8	A 99.99
20 Games 9	A 99.99
20 Games 10	A 99.99
20 Games 11	A 99.99
20 Games 12	A 99.99
20 Games 13	A 99.99
20 Games 14	A 99.99
20 Games 15	A 99.99
20 Games 16	A 99.99
20 Games 17	A 99.99
20 Games 18	A 99.99
20 Games 19	A 99.99
20 Games 20	A 99.99
20 Games 21	A 99.99
20 Games 22	A 99.99
20 Games 23	A 99.99
20 Games 24	A 99.99
20 Games 25	A 99.99
20 Games 26	A 99.99
20 Games 27	A 99.99
20 Games 28	A 99.99
20 Games 29	A 99.99
20 Games 30	A 99.99
20 Games 31	A 99.99
20 Games 32	A 99.99
20 Games 33	A 99.99
20 Games 34	A 99.99
20 Games 35	A 99.99
20 Games 36	A 99.99
20 Games 37	A 99.99
20 Games 38	A 99.99
20 Games 39	A 99.99
20 Games 40	A 99.99
20 Games 41	A 99.99
20 Games 42	A 99.99
20 Games 43	A 99.99
20 Games 44	A 99.99
20 Games 45	A 99.99
20 Games 46	A 99.99
20 Games 47	A 99.99
20 Games 48	A 99.99
20 Games 49	A 99.99
20 Games 50	A 99.99

PC 3.5" noch immer und viele Sony Playstation

Spiele lieferbar

10 Games	A 99.99
10 Games 2	A 99.99
10 Games 3	A 99.99
10 Games 4	A 99.99
10 Games 5	A 99.99
10 Games 6	A 99.99
10 Games 7	A 99.99
10 Games 8	A 99.99
10 Games 9	A 99.99
10 Games 10	A 99.99
10 Games 11	A 99.99
10 Games 12	A 99.99
10 Games 13	A 99.99
10 Games 14	A 99.99
10 Games 15	A 99.99
10 Games 16	A 99.99
10 Games 17	A 99.99
10 Games 18	A 99.99
10 Games 19	A 99.99
10 Games 20	A 99.99
10 Games 21	A 99.99
10 Games 22	A 99.99
10 Games 23	A 99.99
10 Games 24	A 99.99
10 Games 25	A 99.99
10 Games 26	A 99.99
10 Games 27	A 99.99
10 Games 28	A 99.99
10 Games 29	A 99.99
10 Games 30	A 99.99
10 Games 31	A 99.99
10 Games 32	A 99.99
10 Games 33	A 99.99
10 Games 34	A 99.99
10 Games 35	A 99.99
10 Games 36	A 99.99
10 Games 37	A 99.99
10 Games 38	A 99.99
10 Games 39	A 99.99
10 Games 40	A 99.99
10 Games 41	A



QUAD SATT



CD-ROM-Laufwerke

**Quasi jedes neue PC-Programm erscheint auf CD-ROM. Zum Spieler-
glück fehlt nur noch das optimale Quad-
speed-Laufwerk unter der Tanne.**

Kaum ein Spiel wird heute noch auf Diskette veröffentlicht. CDs haben die guten alten Floppies fast völlig verdrängt. Kein Wunder, schließlich können sich die Programmierer hier platzmäßig austoben: Über 600 MByte passen auf eine CD-ROM-Scheibe. Genau das richtige für digitalisierte Videos, Sprachausgabe und anderen modernen Schnickschnack, der viel Platz frisst. Ein CD-Laufwerk gehört da zur Standard-Ausrüstung jedes PC-Spielers.

Vor einem Jahr repräsentierten noch die Doublespeed-Modelle den Stand der (erschwinglichen) Technik. Inzwischen bekommt man für das gleiche Geld (rund 300 - 400 Mark) die doppelt so schnellen Quadspeed-Laufwerke. Etwas langsames als ein Quadspeed-Laufwerk sollten Sie heute nicht mehr kaufen. Auch umständliche Caddys gehören der Vergangenheit an: Bis auf CD-Wechsler besitzen alle Laufwerke die unkomplizierte ausfahrbare Lade; ganz wie bei den CD-Playern einer HiFi-Anlage. Achten Sie darauf, daß Sie das Laufwerk über ein Audio-Kabel mit ihrer Soundkarte verbinden. Falls ein Spiel Musik oder Sprache von der CD spielt, und Sie keine Audio-Verbindung geschaffen haben, hören Sie nichts.

Quadspeed-Darling: Toshiba XM-5302B

Verschiedene Anschluß-Varianten der CD-ROM-Laufwerke gehören dank ATAPI-IDE inzwischen der Vergangenheit an. Dafür prügeln sich die Laufwerke öfters mal mit einer am gleichen Kabel angekommenen Festplatte. Toshiba's Laufwerk kann über diese Problemchen nur müde lächeln. Das »XM-5302B« läuft nach unseren Tests mit allen Festplatten, ohne dabei die Platte in den langsamen »PIO Mode 0« zu zwingen. Der schnelle Datentransfer von und zur Festplatte mit »PIO Mode 3« ist nämlich nur dann möglich, wenn das am gleichen Kabel angeschlossene CD-ROM-Laufwerk ebenfalls diesen Modus beherrscht. Das Toshiba-Laufwerk kann's und schließt damit eine mögliche Fehlerquelle aus.

Auch sonst bereitet das Modell keine Schwierigkeiten: Master- oder Slave-Betrieb gewählt, Treiber eingebunden und los. Natürlich handelt es sich bei dem Laufwerk um eine Quadspeed-Vorionte, die obendrein mit 256 KByte Cache ausgestattet ist. Alles in allem



Toshibas Quadspeed-Laufwerk XM-5302B ist schnell und zuverlässig

also ein klasse Standard-Laufwerk, das sich in jedem PC wohl fühlt. Der Preis bewegt sich im Bereich um die 350 Mark.

SCSI-Profi: Pioneer DR-U124X

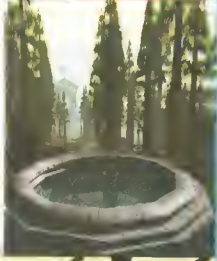
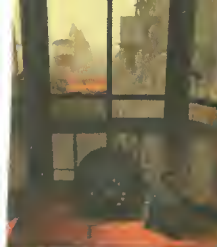
Sollten Sie bereits einen SCSI-Adapter in Ihrem PC stecken haben, lohnt es sich, einen Blick auf das »DR-U124X« von Pioneer zu werfen. Auch bei diesem Laufwerk handelt es sich um einen Quadspeed-Typ (Datenrate mindestens 600 KByte/s). Es ist eines der Flottesten in seiner Liga: Seine Zugriffszeit, also die Zeit die das Laufwerk zum Auffinden einer Datei benötigt, zeichnet es als eines der schnellsten Laufwerke auf dem Markt aus.

Die Installation ist SCSI-typisch ein Kinderspiel: Lediglich die SCSI-ID muß der Käufer am Laufwerk einstellen, an den SCSI-Controller anschließen, und schon kann er loslegen. Sehr praktisch sind auch die Bedienelemente an der Frontseite des Laufwerks. Mit diesen können Audio-CDs abgespielt werden, ohne daß unter DOS oder Windows ein entsprechendes CD-Programm läuft. Eine Taste ist für »Play/Skip«, die andere für »Stop/Eject« zuständig. Ein Audio-Kabel und Schrauben für die Befestigung im PC liefert Pioneer gleich mit. Kostenpunkt: rund 450 Mark. (hft)



Interessant für SCSI-Fans: Von Pioneer gibt es das »DR-U124X«, das sehr schnell ist und auch ohne Software Audio-CDs abspielt.





Verlieren Sie sich in den Welten von

MYST

MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 1,5 Millionen Mal verkauft.

In Kürze erscheint MYST im Bundle mit dem MYST Screen Saver
ohne Aufpreis in limitierter Auflage.

Holen Sie sich jetzt die mystischen Bilder und Klänge dauerhaft auf Ihren Bildschirm mit dem MYST Screen Saver! Entdecken Sie Hunderte phantastischer Bilder in acht spannenden Slide-Shows!

MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.



Verlieren Sie sich in den Welten von

MYST

MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 1,5 Millionen Mal verkauft.

In Kürze erscheint MYST im Bundle mit dem MYST Screen Saver
ohne Aufpreis in limitierter Auflage.

Holen Sie sich jetzt die mystischen Bilder und Klänge dauerhaft auf Ihren Bildschirm mit dem MYST Screen Saver! Entdecken Sie Hunderte phantastischer Bilder in acht spannenden Slide-Shows!

MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.



Broderbund
Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright
1993, 1994, 1995 Broderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.
Alle Rechte vorbehalten
Hotline-Nummer: 0180/2 354549

Im exklusiven Vertrieb von
BOMICO
KUNSTWERKE UND GEMÄLDE



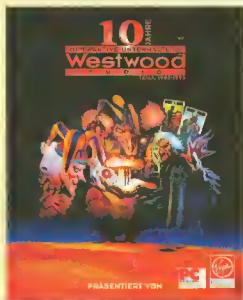
BEST OF THE REST

Krimskrams

Auf dieser Seite haben wir für Sie witzige Produkte aus verschiedenen Kategorien zusammengestellt, die eine Gemeinsamkeit haben: besonders viel Leistung fürs Geld.

Westwoods Jubiläums-Sammlung

Zum zehnjährigen Jubiläum von Westwood haben Virgin Interactive und PC Player eine Compilation mit 5 Spielen zusammengestellt. Ein farbiges, 64 Seiten starkes Büchlein enthält eine ausführliche Firmengeschichte, Interviews und Anekdoten der Kult-Entwickler aus Las Vegas.



Virgin Deutschland hat eine exklusive Westwood-Compilation produziert

Die enthaltenen Programme sind in einzelnen der drei Teile der »Kyrandia«-Adventureserie, das Rollenspiel »Lands of Lore« sowie der Taktik-Klassiker »Dune 2«. Als Bonus befinden sich in der Packung eine spielbare Demo-

version von »Command & Conquer« sowie eine CD mit Videoaufzeichnungen von historisch wertvollen Titeln aus der Westwood-Frühzeit. Diese Klassikersammlung ist für rund 100 Mark erhältlich.

Zweit-Spleizzeug

Der PC ist ein gefräßiges Upgrade-Monstrum: Prozessor oder Grafikkarte sollte man nach dem Willen der Industrie schneller wechseln als die Designer ihre Modalkollektionen. Da schluckt man schwer, wenn auf einem 550-Mark-Spielzeug einzelne Programme wie »Wipe-Out« besser laufen

Sony
Playstation:
Ein
Traum für
Video-
spieler



als auf dem 5500-Mark-Pentium-Boliden. Die Sony Playstation ist momentan das Darling in der Videospielezene und bietet geniale Technik für wenig Geld. Die Spiele sehen entsprechend gut aus und sind teilweise noch nicht mal für den PC erhältlich (»Ridge Racer«, »Toshinden«, etc.). Einfaches Handling und rosige Software-Aussichten machen die kleine graue Kiste zum perfekten Zweitgerät für alle Actionspieler.

Online-Beschörung

Ein Modem sollte schnell sein, übertragungssicher und natürlich preiswert. Diese Kriterien erfüllt das ELSA Microlink 28.8TQV, welches nicht von ungefähr auf sa-



Kompakt und kompetent: das Microlink 28.8TQV von ELSA.

manchem Schreibtisch in der PC-Player-Redaktion steht. Das Modem ist mit 28.800 bit/s sehr flink, die unterstützten Protokolle »V.34« sowie »V.Fast Class« sorgen für hohe Zuverlässigkeit und der Preis ist mit ca. 450 Mark vollkommen in Ordnung. Die beiliegende Software (darunter Fax- und Anrufbeantworter sowie »Telix für Windows Lite«) läßt kaum Wünsche offen, auch mit den Treibern sollte es keinerlei Probleme geben. Last but not least sind die Abmessungen des Microlink so kompakt gehalten, daß es garantiert auf jedem Schreibtisch ein Plätzchen findet.

Frisch aus dem CD-Backofen

Vor zwei Jahren noch schier unschwinglicher Luxus, rutschen CD-Brenner langsam in vernünftige Preiskategorien. Das für etwa 1800 Mark erhältliche HP Surestore 4020i sieht aus wie ein normales CD-ROM-Laufwerk



CD-Brenner im Einbauformat: HP's Surestore 4020i.

und paßt in jeden 5,25-Zoll-Einbauschacht. Das Surestore kann CDs mit Vierfachgeschwindigkeit lesen und handelsübliche CD-Rohlinge (Preis: unter 20 Mark pro Stück) mit Doublespeed-Tempo »brennen«. Neben der eigentlichen Brenn-Software liegen dem CD-Writer Programme bei, mit denen Sie den Inhalt von Photo-CDs anschauen und schnell Audio-CDs anfertigen können. (la/hl)

Dies ist keine Rennsimulation!



Dies kann der Höhepunkt Ihrer Karriere sein!

Sie managen ein Formel-1 - Team.

Platz 1 oder Platz 20 - es liegt ganz bei Ihnen!

Grand Prix Manager

DIE BESTEN FORMEL 1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: <http://www.microprose.com>. Mailbox: 05241-946484

Lizenziert von FOCA an Fuji Television. Grand Prix Manager © 1995 Edcom Ltd., Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.

HIGHWAY TO HELL..

„Stonekeep“

deutsche Version

Falls die deutsche Version nicht rechtzeitig ausgeliefert wird,
ermöglichen wir ein kostenloses Update.

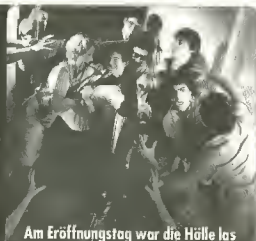
für unglaubliche 69,95

Angebot gilt vom 1. bis zum 23. Dezember 1995.

**Wir danken
Euch!**

Damm 195

Spielspiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.



Am Eröffnungstag war die Hölle los

! MEGA VERLOSUNG !

1. PREIS

1 Wochenende
Eura-Disney incl.
Taschengeld, Reise-
Kasten und Hotel

2. PREIS

1 Sany Play-
Station oder
Sega Saturn
nach Wahl

3. PREIS

Magic TG:
1 Starter Display (10)
und 1 Baaster
Display (36)

4. - 10. PREIS

1 Spiel nach
Wahl im Wert
bis zu 100 DM
a. Versandkosten

An der Verlosung könnt Ihr teilnehmen, indem Ihr uns folgende Frage richtig beantwortet:

Von welcher Gruppe stammt der Song „Highway to Hell“?

Die Lösung auf einer frankierten Postkarte bitte bis zum 31. 12 an uns senden.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Altes Telefon

0171/540 87 63

Telefax

030/885 47 92



Ma.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Sa.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr
Versand: 10-19:30 Uhr

Verlosungen werden nicht ausgelost: Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - K.K. bzw. * Bei Anzeigenschalt nach nicht erhältlich - Anzeigenschalt 7.11.95. Highway to Hell ist eine Division des Entertainment & Merchandise Film- und Musikproduktion GmbH

YOU'RE SIMPLY the Best

Höhen und Tiefen der Spiele-Wertungen im Jahrgang 1995: PC Player rechnet ab und ermittelt die Sieger in den einzelnen Software-Genres.



Ein turbulentes Jahr geht zu Ende: Die Softwarefirmen warfen mehr PC-Spiele denn je auf den Markt, was aber nicht unbedingt der Qualität gut bekommen ist. Bei den Tests des Jahrgangs 1995 geizten die PC Player-Redakteure jedenfalls mit hohen Wertungen. Ganze vier Programme ergatterten die begehrte »9« als erste Ziffer. Auch »80er«-Wertungen, im allgemeinen als sichere Kaufempfehlungen gehandelt, vermehrten sich nicht inflationär: Im letzten Jahr konnten nur rund zwei Dutzend PC-Spiele mit 80 Punkten oder mehr unser Testlabor verlassen.

Für diese Jahresabrechnung wurden nur Spiele berücksichtigt, die in den Ausgaben 1/95 bis einschließlich 12/95 von PC Player getestet wurden. Außen vor blieben Oldie-Tests im Rahmen der »Hall of Fame«, Zusatz-Disketten und -CDs sowie nicht wesentlich geänderte Umsetzungen älterer Titel (z.B.

»Links 386 Pra« auf CD-ROM bzw. »Lemmings« für Windows). Indizierte Spiele mußten wir ebenfalls rausnehmen. Die erfolgreichste Firma heißt 1995 (wie schon 1993 und '94) Electronic Arts. Zählt man die zum EA-Imperium gehörenden Labels Bullfrog und Origin mit, ergibt sich eine beeindruckende Ballung in den oberen Regionen: Von den ersten 8 Titeln kamen 6 aus der Electronic-Arts-Ecke. Deren Wertungs-Welt-herrschaft verhinderte Virgins Kreativ-Wundertruppe Westwood, die sich für ihre Spiele viel Zeit läßt. Der Erfolg von »Command & Conquer« beweist, daß sich solche Sorgfalt lohnt. Aufsteiger des Jahres ist aber Interplay: Egal ob »Cyberia«, »Frankenstein« oder »Virtual Pool« – Brian Fargo's Firma sorgte meistens für gehobene Qualitäts-Software. Mit »Descent« und »Warcraft« schafften es zwei Titel in unsere Top 25 des Jahrgangs 1995. (hl)

DIE HÖCHSTEN SPIELEWERTUNGEN DES JAHRGANGS '95

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	NHL Hockey '96	Electronic Arts	Sport	92
2.	Command & Conquer	Westwood/Virgin	Strategie	91
3.	Descent	Interplay	Action	90
3.	Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts	Action/Strategie	90
5.	Wing Commander 3	Origin	Action	89
6.	NBA Live '95	Electronic Arts	Sport	86
6.	PGA Tour Golf '96	Electronic Arts	Sport	86
9.	U.S. Navy Fighters	Electronic Arts	Simulation	86
9.	Flight Unlimited	Looking Glass	Simulation	84
9.	Need for Speed	Electronic Arts	Rennspiel	84
9.	3D Lemmings	Psygnosis	Strategie	84
12.	All new World of Lemmings	Psygnosis	Strategie	83
12.	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	Adventure	83
12.	Worcraft – Orcs & Humans	Blizzard/Interplay	Strategie	83
12.	Werewolf vs. Comanche 2.0	Novologic	Simulation	83
16.	Action Soccer	UBI-Soft	Sport	82
16.	Apache Longbow	Digital Integration	Simulation	82
16.	Death Gate	Legend	Adventure	82
16.	Incredible Machine 2	Sierro	Denkspiel	82
16.	Star Trek: A Final Unity	Spectrum Holobyte	Adventure	82
21.	Mech Warrior 2	Activision	Action	81
21.	Ponzer General	SSI	Strategie	81
21.	Psycho Pinball	Code Masters	Flipper	81
21.	Werlonds	New World Computing	Action	81
25.	Full Throttle (Vollgas)	LucasArts	Adventure	80

Sieger nach Gewichtsklassen

Das Runterbeten von alten Wertungen ist ja ganz nett – aber welche Spiele waren in den einzelnen Sparten die Jahressieger? Die PC-Player-Redaktion bewertete die '95er-Titel neu und kürte 10 Genresieger – unabhängig von den Test-Gesamtwertungen.



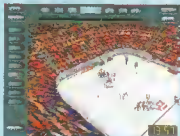
BESTES RENNSPIEL: THE NEED FOR SPEED

Mit den frisch frisierten Sportwagen aus der »Need for Speed«-Tiefgarage hatten wir mehr Spaß als auf so manchem Formel-1-Rundkurs. Während viele Genre-Haftungsträger wie »Indy Car 2.0« oder

»Formula One GP 2« in den Jahrgang 1996 rutschten, lebte Electronic Arts auf der Überholspur. Wunderschöne Landstraßen-unsicher machen unter Super VGA. Bei aller Action-Lastigkeit: Respekt vor dem unterschiedlichen Fahrverhalten der simulierten Hondas, Porsches & Co.

BESTES SPORTSPIEL: NHL HOCKEY '96

Bis man dem Computer ein paar Tärchen eingesehen hat, ist fleißig üben angesagt. Electronic Arts legt bei seiner glanzvollen Eishockey-Serie die Niveau latte noch höher – und die Hardware-Anforderungen sowieso. Ab einem 486-DX/100 macht das spektakuläre 3D-Grafiksystem ernsthaft Spaß. Dazu gibt es perfektes Styling, wie man es von den EA-Sports-Titeln gewohnt ist. NHL '96 – das offizielle Spiel fürs Weihnachtsturnier von Stangl und Lenhardt.



BESTES PRÜGELSPIEL: FX-FIGHTER

In diesem Genre muß der PC-Besitzer neilios den Vorsprung der neuen Videospielsysteme anerkennen. Wer auf höchstem Niveau prügeln will, legt sich eine Playstation mit »Tashinden« zu. Der gute alte PC ist allerdings auch für einen anspruchsvollen 3D-Schlagabtausch zu haben. »FX-Fighter« von Argonaut schlägt sich im wahrsten Sinne des Wortes wacker. Auf künftigen 3D-Grafikarten mit »BRender«-Chip sollen die Fetzen grafisch stark verbessert fliegen.



Xpress yourself

für Microsoft® Windows™ 3.1 und Windows™ 95

MUSIK PUR!

freies Arrangieren auf 8 Spuren

rund 450 MB Super Sounds

viele Sound-Effekte

für Anfänger und Profis

... und zusätzlich das MAGIX music NetWork als kostenloses Forum für alle Musikfreunde. Dort gibt es NetWork Charts zum Mitmachen, eine Demotapezentrale und Wettbewerbe.

Mailbox-Info: 089-7692061



- 8 track sound-designer
- more than 350 MB WAV-files
- songs composed easily
- 8-Spur Sound Designer
- über 350 MB WAV-Dateien
- leichtes Erstellen von Songs

99,-

Ja, ich möchte Infos zum kostenlosen MAGIX music NetWork

Bestellung

- Ich bestelle den MAGIX music maker mit 450 MB Super-SoundPool für DM 99,-
- Ich bezahle mit beiliegendem Verrechnungsscheck
- Bitte per Nachnahme senden (zzgl. DM 7,50 Gebühr)

Name

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Alter

MAGIX
music NetWork

MAGIX Entertainment
Ruttenbergstr. 25
81365 München
Telefon (089) 74356-0
Telefax (089) 691045
BTX: MAGIX#

Erhältlich im Computer-, Musik- und Buchhandel und bei:

- Vobis
- Escom
- Schadt Computer
- Karstadt
- Brinkmann
- Schaualand

10. April 1996

MAGIX Music, Künberstr. 35 81365 München



BESTES STRATEGIE- SPIEL: COMMAND & CONQUER

Ein glänzendes Jahr für PC-Taktiker.

Bei den rundenbasierten Strategiespielen landeteSSI mit »Panzer Generale« einen verdienten Überraschungserfolg. Blue Byte veröffentlichte »Schatten des Imperiums«, den 3. Teil der »Battle Isle«-Serie. Und Synthesis verpaßte seinen allen Lamms eine völlig neue 3D-Perspektive. Doch den großen Durchbruch für das einstige Nischengenre besargte Westwoods »Command & Conquer«. Ein gehaltvolles Spielprinzip wurde mit Echtzeit-Thrill und grafischer Sargfalt gemixt.

BESTES ADVENTURE: SIMON THE SORCERER 2

LucasArts lieferte mit »Full Throttle« ein spannendes, aber erschreckend Puzzle-armes Abenteuerspiel ab. In die Bresche sprang das englische Team Adventure Soft, dessen 2. Abenteuer mit »Simon the Sorcerer« offensichtlich »Monkey Island«-inspiriert ist. So manche Anleihe bei der Story nimmt man schmunzelnd in Kauf. Komplexität, solides Puzzle-Design und glänzende Gags, die auch in der deutschen Version überkommen, machen Simon zum besten Abenteuerspiel der Saison.



BESTES ROLLENSPIEL: DUNGEON MASTER 2

Wenig Masse – und der ganz große Blockbuster war auch nicht dabei. Dicke Titel wie »Stonekeep« und »Lords of Lore 2« nutschen in den 90er Jahrgang; do war der Thron plötzlich für »Dungeon Master 2« frei. Wegen grafischer Schlichtheit und nicht gerade überwältigender Komplexität erntete das nach jahrelanger Verzögerung erschienene FTL-Spätwerk »nur« 77 Punkte. Echte Rollenspieler schätzen die Logik der Puzzles, die Stärken des Charaktersystems und die harten Echtzeit-Kämpfe.



BESTER FLIPPER: PSYCHO PINBALL

Das einstige Nischengenre

bewahrte 1995 ganze Kampagnen von Programmieren vor der Arbeitslosigkeit. Alleine 21st Century überschwemmte mit Pinball Illusions und Dreams aller Art wehrlose Festplatten. Sierra flipperte ebenso mit wie U.S. Gold, aber Sieger nach Punkten ist »Psycho Pinball« von Cade Masters. Simpler Grund: Das Design der verschiedenen Flipper-Tische ist stimmig, fair und herausfordernd. Dazu noch ein realistischer Kugellauf – und schon ist man bester PC Flipper des Jahres!



BESTE 3D-ACTION: MAGIC CARPET 2

Let's make things better: Der Nachfolger zu unserem »Spiel des Jahres 1994« ist nicht von schlechten Eltern. Den gleichen Innovations- und Staun-Faktor wie der Vorgänger konnte »Magic Carpet 2« nicht mehr bieten. Dafür hat Bullfrog das Konzept des Fliegenden Teppich-Simulators gründlich ausgereizt. Beim Herumdüsen in fantastischen Landschaften wurde die strategische Komponente gestärkt, Abwechslungsreichere Missionen und etwas schnellere Grafik; erstmals auch mit Nacht-Levels.



BESTE SIMULATION: U.S. NAVY FIGHTERS

Ziemlich genau ein Jahr ist es her, seit Electronic Arts die »Navy Fighters« abheben ließ. Fürs rechte Flugzeug-träger-Feeling sorgten schneidende Videoclips. Die 3D-Grafik während der Missionen war auch nicht ohne: Spieler mit entsprechender Hardware können in Super VGA durch die Lüfte donnern. Der Luftkampf-Simulator wird durch die kürzlich erschienene Zusatz-CD »Marine Fighters« aufgewertet. Hier gibt's nicht nur neue Missionen, sondern auch optimiertes Grafik-Tempo.



BESTES SPIEL DES JAHRES: COMMAND & CONQUER

Bei unseren Testwertungen lag Westwoods Echtzeit-Strategiehit ganz knapp hinter »NHL Hockey '96«. Wegen des größeren Massen-Appeals gebührt »Command & Conquer« dennach der Titel »Spiel des Jahres«. NHL spricht nur versierte Sparspieler an; vom C&C-Bazillus ist hingegen so ziemlich jeder befallen. Gnadenlose Spornung, vorbildliche Bedienung, perfekte Atmosphäre und ein genialer Netzwerk-Modus zeichnen Westwoods Nr. 1-Hit aus. Glückwunsch noch Las Vegas – wa bleibt der Nachfolger?



KRAMPF & KURIOSES

CD-ROM-Babe des Jahres:

Ob sich ohne die digitalisierte Tia Carrere auch nur eine Menschenseele »The Daedalus Encounter« gekauft hätte? Die schicke Schauspielerin im verteilhaften Lederfummel bescherte Virgins interaktiven Film unverhältnismäßig viel Aufmerksamkeit.

Die lästigsten Bugs:

»First Encounters« war der Nachfolger zum enttäuschenden »Elite«-Sequel »Frontier«. Über spielerische Mängel regte sich in den ersten Wochen nach der Veröffentlichung kaum einer auf; die Käufer hatten andere Sorgen: Durch dicke Bugs schmierte das Spiel auf vielen Computern ab.

Zungenbrecher des Jahres:

In dieser Kategorie slogt Coktel Vision souverän mit »Waadruft and the Schnibble of Azimuth«. Die Puzzles in diesem Adventure waren ähnlich abstrus wie der Titel...

Hardware-Fresser des Jahres:

Der Prozessor, mit dem man »Hi-Octane« in Super VGA mit allen Details flüssig spielen kann, muß wohl noch erfunden werden. Uns kam dieses Jahr jedenfalls kein anderes Programm unter, das soviel Rechenpower für seine 3D-Grafik benötigt. Das war

sogar Programmiererteam Bullfrag peinlich, das zum Jahresende eine Art Update nachschob, der unter anderem das Tempo etwas optimiert.

Marketing-Leistung des Jahres:

Eine Programmfehler-Korrektur in Verbindung mit einem Handbuch-Update und dem lange versprochenen Editor als »Supporter Pack« zu verkaufen, ist eine Glanzleistung hart an der Grenze zur Dreistigkeit. Freundlicherweise konnten registrierte Kunden den Patch zur Bug-Beseitigung bei »Bundesliga Manager Hatrick« auch kostenlos direkt vom Hersteller bekommen.

Die unlogischsten Puzzles:

Keiner zag die Lösungen für Adventure-Rätsel so sehr an den Haaren herbei wie Sierra. Das lustlose »Space Quest 6« war die prominenteste Enttäuschung in einem durchwachsenen Abenteuer-Jahrgang.

Der Sanderpreis »Früher war alles besser«:

...geht klar an Activision für die beiden »Atari 2600 Action Packs«. Historisch wertvolle VCS-Videospiele aus den frühen 80er Jahren wurden perfekt unter Windows wiederbelebt.

ACHTERSCHOCK: DIE NIEDRIGSTEN WERTUNGEN

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	Darker	Psygnosis	Action	9
2.	The Vortex	Warner Interactive	Interaktiver Film	14
3.	Inordinate Desire	Black Legend	Strategie	14
4.	Celebrity Poker	New World Computing	Kartenspiel	15
5.	Operation Body Count	Capstone	Action	17
6.	Silverload	Psygnosis	Adventure	17
7.	Cyberbykes	Gametek	Action	18
7.	ran-Trainer	Greenwood	Fußball-Management	18

Wollen Sie wirklich in die Spezialtruppe eintreten? PENG. Sie sind tot. Wollen Sie es nochmals versuchen?

Pech, aber hätten Sie während Ihrer Ausbildung besser aufgepaßt, wären Sie vielleicht noch am Leben. Willkommen bei Police Quest™: SWAT™. Sie werden mitten hinein-versetzt in die SWAT, die Elitetruppe der amerikanischen Polizei. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler dieser Eingreiftruppe entstand ein mehrere CDs umfassendes Spiel, das Sie mit seinem atemberaubenden Realismus fesseln wird.

POLICE QUEST® SWAT™

Sie werden einer intensiven Ausbildung unterzogen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie sehen sich vielen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, daß Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben unschuldiger Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen ab...

PC CD-ROM
kompatibel mit
Win 3.1/Win 95
Deutsche Version

Als Scharfschütze benutzen Sie ein Robar 300 mit Zielfernrohr.



Ihre taktische Bewaffnung: MPS- und AR15-Gewehre, CS-Gas, LASH-Helme...



Bewähren Sie sich in packenden, realistischen Einsätzen.



SIERRA®

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: Vorname:
Adresse:
Stadt: Land:
Sierra AG, Postfach 1015
D-63302 Frankfurt
Deutschland



Hemmungslos subjektiv und kompromisslos: Hier ist die ungefilterte Privatmeinung

unserer Tester! Die Redakteure verrotten ihre persönlichen Favoriten des Jahres.

TITEL



**Heinrich
Lenhardt**



**Jörg
Langer**



**Florian
Stangl**



**Baris
Schneider**



**Manika
Staschek**

Meine Spiele des Jahres

1.	NHL Hockey '96	Command & Conquer	NHL Hockey '96	Descent	Werewolf vs. Comanche
2.	Command & Conquer	Panzer General	Need for Speed	Magic Carpet 2	Simon the Sorcerer 2
3.	Simon the Sorcerer 2	Magic Carpet 2	Descent	Need for Speed	Command & Conquer
4.	Need for Speed	Death Gate	Weflands	Cyberio	Wellands
5.	Action Soccer	Wing Commander 3	Command & Conquer	Full Throttle	Descent

Nieten des Jahres:

Silverload	Inordinate Desire	Darker	Frontier 2 - First Encounters	Darker
------------	-------------------	--------	-------------------------------	--------

Beste Softwarefirma:

EA Sports	Westwood	EA Sports	Electronic Arts	Westwood
-----------	----------	-----------	-----------------	----------

Hardware-Durchbruch des Jahres:

Playstation und Saturn	Sony Playstation	Sony Playstation	Microsoft Sidewinder Pro	Sony Playstation
------------------------	------------------	------------------	--------------------------	------------------

PC-Trend des Jahres:

Pentium 90 als »Basis-System«	SVGA-Grafik und 3D	SVGA und Windows 95	Windows 95	Teure Hardware für SVGA-Grafik
-------------------------------	--------------------	---------------------	------------	--------------------------------

Musik-CD des Jahres:

Simple Minds: Good News from the Next World	Pink Floyd: Pulse	Sloyer: Divine Intervention	Prince: The Gold Experience	Mike & the Mechanics: Beggar on a Beach of Gold
---	-------------------	-----------------------------	-----------------------------	---

Film des Jahres:

Funny Bones	Seven	Pulp Fiction	Forget Paris	Don Juan
-------------	-------	--------------	--------------	----------

Persönliche Wünsche für 1996:

Eintracht Frankfurt steigt nicht ab	Jeden Morgen belegte Brötchen auf Verlagskosten	Viele verschwitzte Konzerte	Mehr Messen wie die »E3«	Weniger miese Spiele, mehr Freizeit
-------------------------------------	---	-----------------------------	--------------------------	-------------------------------------

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

**Vielen Dank
Ihre DMV-Versandabteilung**

**SIEMENS
NIXDORF**

Sehen, spielen, hören und kommunizieren Sie mit SCENIC. Mehr Informationen unter Telefon: 0180/530 43 44. Oder per Besuch im Internet: <http://www.sni.de/scenic/>

play

Sie spielen schon mit anderen Computern? Mensch ärgere dich nicht.



SCENIC PT



SCENIC PS

SCENIC erhalten Sie in 3 Varianten: als PD, PS und PT. Unter anderem ausgestattet mit Pentium Prozessor (75-120), Quadro Speed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, Faxmodem und Windows® 95.



SCENIC PD



In manchen Games hat man 10 Leben. In der Realität höchstwahrscheinlich nur eins. Also vergeuden Sie keine Zeit mit dem falschen Game-Computer oder eintönigen Konsolen. Nutzen Sie lieber SCENIC Pentium Power, realistischen Sound, geniale Grafik und das Infrerot-Gamapad mit Trackball-Funktion. Des Eingreifens wird echt wie nie, die Welten werden realistischer und peckender: ganz gleich, ob Strategie, Action, Geschicklichkeit oder Sport. Schießen Sie los – entdecken Sie SCENIC.

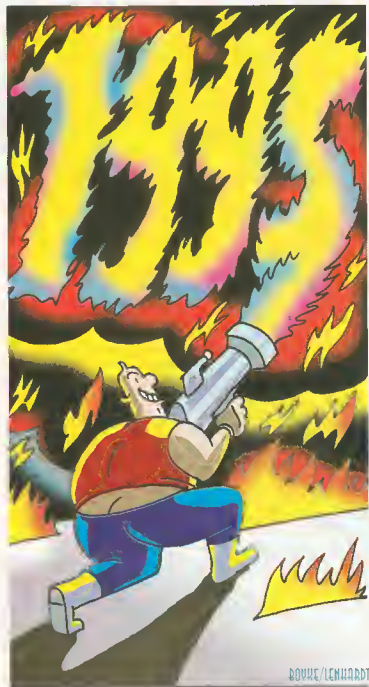
scenic.
DAS MULTIMEDIUM



Wenn das Jahr sich dem Ende zuneigt, blättert PC Player nachmals im Kalender zurück. Wir rekapitulieren Trends, Flaps und Vergnügliches aus dem Spiele-Jahrgang 1995.

Das Spiele-Jahr 1995

IT'S ALL OVER NOW



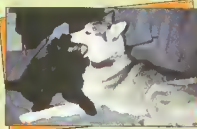
War das Jahr nicht wunderbar? Naja, so manches Ereignis der letzten Monate verursachte dem leid-geprüften PC-Spieler auch Bauchweh. Fehlerhafte Software und gierige Spiele, die nach superschnellen PCs verlangen, waren die Dauerbrenner-Themen. Außerdem machten der Trend zur Spieldesign-Ausdünnung und die Zensur-Debatte Schlagzeilen; so mancher bekam durch die Einführung von »Windows 95« einen Kulturschack verpaßt. Doch rückblickend lassen sich auch die ärgsten »Grrr!«-Erlebnisse mit einem milden Lächeln verarbeiten. Zank und Disharmonie verschwinden in einer Glühwein-Dunstwalke; belustigtes Schenkelklappen ist angesagt: »Wißt Ihr nach, damals...?«. Und bevor wir uns alle den Wirren und Umwälzungen des Jahres 1996 stellen, blicken wir mit gebatener satirischer Distanz auf die letzten zwölf Monate zurück. Zur Einstimmung unseres Almanachs gibt es wieder die traditionellen »Bilder-Outtakes« aus der untersten Schublade unseres Fotoarchivs. Viel Vergnügen! (hl)

BILDER, DIE NIE ERSCHEINEN SOLLTEN...



Das monatliche Titelbild erlebt in der Regel mehrere Designphasen, bevor wir es auf die Öffentlichkeit laslassen. Mal wird an den Balkenfarben herumgebastelt, dann wird wieder an einer ästhetisch vertretbaren Kombination von Haupt-Artwork und Bildschirmfoto gefeilt. Hier sehen Sie eine "Beta-Version" des Titelbilds von Ausgabe 11/95. Der Insider erkennt: Rechts unten kam in der Endversion ein Bild von "Comanche vs. Werewolf" hin. Außerdem immer wieder beliebt: Der "Muh", haben wir das auch im Heft? "Effekt, hier schön am verpaßten "Civ Net" zu studieren.

Immer mehr fröhliches Gebell heitert die tristen Gänge des DMV-Headquarters auf. Hier sehen wir Husky "Yokie" im Clinch mit Buchholungs-Wachhund "Mama" (klein, schwarz, wächst noch), Tierschützer, keine Panik: die spielen nur; (noch) ist keiner aufgefressen worden...



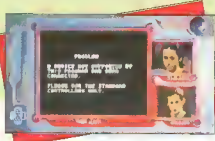
Die Redaktion im Wandel der Monate, dokumentiert anhand dieser Outtake-

Schnappschüsse. Von der unbekannten Fröhlichkeit früher Tage bis hin zu den Problemen,

die eine wachsende Personenzahl auf Gruppenbildern zwangsläufigerweise verursacht (Der "Mache Deine Äuglein zu-

Sanderpreis geht 1995 an Jörg Langer, knapp gefolgt von Suson Sablawski und Henrik Fisch).

Mit dem Jahr 1995 verschwindet auch die TV-Spielbesetzung "X-Base" von der Bildfläche. Fürs Familienalbum haben wir diese typische Szene (Kandidaten wahlen spielen, aber die Hardware stürzt ab) gerettet.



EMP merchandising
Handelsgesellschaft
Postfach 121
4865 Lünen
Tel.: 0591-914311 Fax: 0591-914320
telefonischer Bestellservice montags - freitags von 9.00 - 18.00 Uhr

CD-ROM GAMES ZU KNALLERPREISEN!

Titel	Texte	Artikel-Nr.	Preis
11th Hour	KD	750173	89,-
Albion	KD	750235	84,-
Alien Odyssey	KD	750292	74,-
Anvil of Dawn	KD	750286	69,-
Apache Longbow	KD	750243	72,-
Archibald Applebrooks Abenteuer	KD	750281	77,-
Ascendancy	KD	750231	79,-
Battle Isle 3	KD, WIN	750251	84,-
Big Red Racing		750295	in Verb.
Bitmap Brothers Collection		750230	59,-
!Cadever! Gods of Magic Pockets			
!Speedball 2 Xenon 2			
Bleifuß	DA	750260	59,-
Capitalism	KD	750280	77,-
Championship Manager 2	KD	750236	89,-
Command & Conquer	KD	750170	79,-
Crusader - No Remorse	KD	750261	79,-
Daggerfall			
Das schwarze Auge 3	KD	750289	in Verb.
Deep Sea	KD	750239	94,-
Der Druidenzirkel	KD	750239	54,-
Destruction Derby	DA	750300	89,-
Die Siedler 2	KD	750293	in Verb.
Dungeon Keeper	KD	750232	84,-
Earthworm Jim 2		750284	64,-
Elsabeth I.	KD	750249	84,-
Fantasy General		750294	in Verb.
Fatal Racing	KD	750282	64,-
Fifa Soccer 96	KD	750245	79,-
Flight of the Amazon Queen	KD	750171	77,-
Formula One Grand Prix 2	KD	750244	95,-
Full Throttle	KD	750179	89,-
Gene Wars	KD	750227	79,-
Grand Prix Manager	KD, WIN	750299	84,-
Heart of Darkness	DA	750233	in Verb.
Hexen (id-Software!!!)	KD	750270	89,-
Indy Car Racing 2	DA	750271	79,-
Krazy Ivan		750246	in Verb.
Lands of Lore 2	KD	750256	in Verb.
Lost Admiral 2	DA	750309	in Verb.
Magic Carpet 2	KD	750234	79,-
Marine Fighters	KD	750263	40,-
Mechwarrior 2	KD	750252	86,-
Mortal Coil	KD	750268	74,-
Need for Speed	KD	750253	79,-
NHL Hockey 96	KD	750247	79,-
Panzer General 2	KD, WIN	750264	74,-
Perfect General 2	KD	750297	77,-
Perfect General 2 - Editor	KD	750298	49,-
PGA Tour Golf 96	KD	750257	79,-
Pitfall	WIN	750288	79,-
Pole Position	KD	750248	84,-
Primal Rage	KD	750265	79,-
ranSoccer	KD	750285	74,-
Rayman	DA	750258	in Verb.
Rebel Assault 2	KD	750287	69,-
Riddle of Master Lu	KD	750273	89,-
Seelenturm	KD	750242	72,-
Space Marines	KD	750274	79,-
Sport Compilation	KD	750304	64,-
Villa Soccer 96 (PGA Tour Golf 466 V1)			
Grand Prix			
Steel Panthers	KD	750275	79,-
Stonekeep	KD	750238	89,-
Strategie Compilation	KD	750303	54,-
Theme Park (Transport Tycoon			
TFX: EF 2000		750290	in Verb.
The Dig	KD	750283	64,-
This Means War!	KD, WIN	750276	84,-
Thunderscape	KD	750266	74,-
TN	KD	750277	59,-
Top Gun - Fire at Will		750301	96,-
Touche		750296	in Verb.
Virtual Karts	KD	750278	96,-
Warcraft 2		750250	74,-
Waterworld (Strategie)	KD	750205	in Verb.
Wing Commander 4	KD	750267	96,-
Wipe Out	DA	750254	96,-
Worms		750291	in Verb.
Z (Bitmap Brothers)	DA	750279	79,-

KD = komplett Deutsch DA = deutsche Anleitung

Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder per Voranahlung zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d.h. die 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Alle Computerspiele sind vom Umsatz ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Mit einem "in" gekennzeichnete Spiele waren bei Drucklegung noch nicht erschienen. Eine aktuelle CD-ROM-Knüllerpreisliste bekommt ihr auf Anfrage direkt zugesandt.



JANUAR

BEST OF '94

Wer erinnert sich noch an die am höchsten bewerteten Spiele des Jahrgangs 1994? PC Player 1/95 rechnete nach: Auf der Zielgeraden überholte »Magic Carpet« noch den CD-ROM-Pionier »Rebel Assault«. Platz 3 teilen sich »SimCity 2000« und »NHL Hockey '95«.

HARD'N HEAVY

Florian Stangl testet eine bizarre Mischung aus Musik-Software plus »echter« Akustikgitarre. Das Urteil ist angesichts der dürftigen Qualität des Musikinstruments erbarmungslos: »Lohnt sich nur, wenn Sie Holz für ein Lagerfeuer brauchen«, gipfelnd in die Klangbeschreibung »Klank, Plamm, Schraddell!«. Wenigstens sieht die Gitarre cool aus, wenn sie vorm edlen Bauch des mit Kippen und Sonnenbrille bestückten Redakteurs baumelt.

ES STAND IN PC PLAYER

»Daß es sich bei der traurigen Schar von der ZDF-Sendung »X-Base« nicht um eine Frankleichts-Praxis handelte, bemerkte man anhand der mitgeschleppten Kamera... Verständlich - wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie jeden Tag einen erbitterten Kampf um die zweitniedrigste Quote gegen das Testbild ausfechten müßten?« (Lenhard vergißt im Rahmen des »Computer '94«-Messeberichts die Macher seiner Lieblingsendung nicht).



MÄRZ

WERBUNG I: JACKIE JONES

Grafikarten-Hersteller Spea beginnt eine bemerkenswerte Anzeigenkampagne, bei der Motive klassischer Markenartikel parodiert werden. Durchaus original, aber leider mit der unerträglichen »Jackie Jones« verbunden. Die Dame muß selbst beim »X-Base«-Casting durchgefallen sein; in den nächsten Monaten bedeuten Ihre Videomoderationen ein schweres Handicap für Speas »Media Gallery«-CDs.

WERBUNG II: STANGLNATOR

Elite Systems ließ in seinem müden 3D-Ballerspiel »Virtuos« einen Rocker mit Schraffur durch die Gegend stapfen. Alles nicht der Rede wert, aber hat der Bursche nicht eine verblüffende Ähnlichkeit mit unserem Guitar Hero Florian Stangl? Eine Sonnenbrille später ward der Stanglnator geboren, den Bezieher unserer PC Player plus CDs nur allzugen kennen.

ES STAND IN PC PLAYER

»Wer hat schon etwas gegen eine grinsende Kugel, die sich mit dem Charme einer trüchtigen Gelbwurst durch die Spielgeschichte mampfte?« (Lenhard über Pac-Man; ansatzweise respektlos im Rahmen des Tests von »Pac in Time«).



FEBRUAR

OHNE BILDER

Manch einer war entzückt: »Prima, jede Menge Notizfläche auf Seite 9!«. Wir wollten freilich niemandem das Aufschreiben von Telefonnummern erleichtern, sondern eine Bildsequenz im Rahmen der »3D-Lemmings«-Preview zeigen. Doch irgendwie verweigerte die Belichtungsmaschine ihre Kooperation. Jenes Meisterwerk wurde nur noch vom »Textkasten ohne Text« in Ausgabe 10/95 auf Seite 52 übertragen...

OHNE MAULKORB

Andreas von Lepel, letzter Februar noch Moderator bei der legendären Trash-TV-Sendung »X-Base«, sprach klare Worte. Im »Streitgespräch« plauderte er munter über Probleme und Unzulänglichkeiten hinter den Kulissen. Nur das ZDF fand ehrliche Statements wie »Es laufen unglaublich viele Leute mit einer Schere und einem Messer rum« nicht ganz so erhellend...

ES STAND IN PC PLAYER

»Die Grafiken sehen nicht nur schlecht aus, sondern sind auch schlecht zu sehen: Braune Räuber auf braunen Hügeln, grüne Heerführer auf grünen Wiesen - endlich mal ein Spiel, bei dem das »Entdecken des Gegners« wörtlich zu nehmen ist.« (Jörg Longer würde sich vom »Death or Glory«-Grafiker nicht beim Klamottenkauf beraten lassen).



APRIL

APRIL, APRIL!

Die alljährliche Frage »Welchen Aprilscherz versteckt PC Player in Ausgabe 4?« wurde diesmal auf Seite 46 beantwortet. Drei auf den ersten Blick ganz normale Kurztests von Multimedia-Software entpuppten sich als Auswüchse dreister Redakteurs-Phantasien. Die »Fußball-Werksmeisterschaften« (IBM - Intel 2,999997-0) waren ebenso erfunden wie die quadraphonisch gesampelte »Pink Floyd«-CD. Daß unser Geschäftsführer Michael Schorfenberger angeblich CeBIT-Tips wie »So verwirren Sie das Standpersonal« erteilt, verwirrt eher so manchen Leser. Beim Franzis-Verlag sollen allen Ernstes Anfragen nach einer CD-ROM-Version eingegangen sein.

Schaffits
CeBIT-Tips

- »Wo gibt's die beste Trümmerei?«
- »Der produktivste Porzellanladen«
- »Erfolgreich! Milch mit Eis«
- »Se verwirren Sie das Standpersonal«
- »Die schnellsten Schnellstraßen in Hannover«



BAYRISCH FOR BEGINNERS

Florian Stangl testete »Das Amt«, eine Polit-Satire über Geschmiere und Geschacher im Kleinsumpf einer bayerischen Gemeinde. Da bricht dem echten Bajuwaren schon mal die Mundart durch; der Meinungskosten war durchweg im Idiom seiner Väter verfaßt. Angesichts gewagter Konstruktionen wie »A b'sondone Gaudi is des Spui genga an Spezi« verlangt mancher geneigte Leser aus nördlichen Hemisphären allerdings verzweifelt nach Übersetzungsbeistand.

PUSH THE EDGE

EDGE

Mehr Multimedia - Die DIAMOND
EDGE

Multimedia total für Windows
95! - die DIAMOND Edge bietet

rasante 3D-Grafiken, Videobeschleunigung und satten
Sound. Und natürlich optimiert die DIAMOND Edge den

gesamten
Bildaufbau
unter

Windows.

DIAMOND
Multimedia hat
jetzt die
Grafikkarte zur
neuen

- Designed for Windows® 95
- Echtzeit 3D-Grafik
- Rendering-Performance durch bis zu 12 Mill Textels/Sek
- Schnelle 2D-Grafik und Windows-Beschleunigung für alle Anwendungen
- Digitale Full-Motion-Video-Darstellung mit Video-Texturing
- Wavetable-Audio-Karte mit 50 Stimmen
- Bis zu 2MB DRAM, bis zu 4MB VRAM
- Auflösung bis 1600 x 1200 möglich
- Unterstützt bis zu 16,7 Millionen Farben
- Bildwiederholraten bis zu 120 Hz
- PCI-Bus

Generation
von 3D-
Spielen. Die
DIAMOND

Edge mit ihrer neuen 3D-Engine
beschleunigt Aufbau und
Bewegung von Polygonen.
Optimales Texture Mapping
sorgt in jeder Perspektive für ein
photorealistisches Aussehen dreidimensionaler Körper.

Doch das ist nicht alles: die DIAMOND Edge sorgt
zusätzlich für satten Stereosound. Wavetablesynthese und
16-Bit-Klangausgabe mit bis zu 50 kHz lassen alle
Hintergrundgeräusche vergessen. Der neu entwickelte
Gameport sorgt für höchste Präzision bei der Steuerung und
entlastet spürbar den Prozessor.

Digitales Video ist eine weitere Spezialität der DIAMOND
Edge. Der Videobeschleuniger zeigt Filme ruckelfrei in voller
Bildgröße. Kombiniert mit der 3D-Engine lassen sich Videos
sogar auf dreidimensionale Körper abbilden: Zeigen Sie Ihre
multimediale Präsentation als Film auf einer Kugel!

Ob Flugsimulation, Action-Abenteuer, oder Multimedia-
Präsentation - die Diamond Edge führt Sie in eine neue
Multimedia-Welt.



DIAMOND
MULTIMEDIA

Actebis - D: 0921/99-0/A: 0222/278 82 82-0; CH: 055/726161. Computer 2000 - D: 089/78040-808/A: 0222/488 01-0; CH: 042/659-000, Frank/Walter - D: 0531/2118-0; Ingram - D: 089/60801-0; Merisel - D: 08142/291-0; A: 0222/605180; J&W Computer - D: 06142/942-0



MAI

DIE BIZARRESTE ANWENDUNG

Eine der erstaunlichsten Scheiben des Jahres war die Video-CD mit Selbsthypnose-Lektionen des großen Einschläfers Phara. Rund eine Stunde lang begleitet man einen Typen mit Versicherungsvertreter-Charme, der einem erzählt, was für ein toller Hecht man doch sei. Da ließ sich im Verspann der Reim »Will der Büroschlaf nicht gelingen, kann Selbsthypnose Hilfe bringen« schwerlich vermeiden.

VIRTUELLE FLOPS

Sie kamen und gingen, die Virtual-Reality-Helme. Unsere Testfazits fielen stets ernüchternd aus: Wer gibt schon 2000 Mark aus, um sich mittels flimmriger Bilder Kopfschmerzen zu beschaffen? Michael Kim über den Cybermaxx: »Die gewagte Konstruktion, die entfernt an mittelalterliche Folterinstrumente erinnert, sitzt unbequem«.

ES STAND IN PC PLAYER

»Man meint fast, die einzelnen Programmteile miteinander streiten zu hören: 'Ich bin häßlicher!' - 'Aber ich biete weniger Spielwitz!« (Jörg Langer verbrachte seine schwersten Strategiespiel-Stunden mit »Inordinate Desire«)



JULI

SEX I

»Glitschig«, »Quicky« und all die anderen schönen Artikel des Versandhauses Beate Uhse lassen sich auch auf CD-ROM begutachten und

bestellen. Nachdem das Versandhaus Otto seinen Katalog schon auf CD preßte und Quelle demnächst nachziehen will, füllt das Sortiment des Triebartikel-Anbieters aus dem hohen Norden eine wesentliche Marktlücke.

SEX II

In ganz anderer Weise gibt sich das Krankenhaus-Management-Spiel »Biring« sexistisch. Die Qualität der Schwestern richtet sich nach ihrer Oberweite, Personaleinschätzungen wie »geil und lustern« wollen beachtet werden - und wenn man das ganze als »Satire« ausgibt, darf doch niemand beleidigt sein? Nix da, Magic Bytes, soviel dumpfer Holzhammer-Humor unter der Gürtellinie bringt die ganze Branche in Verruf.

ES STAND IN PC PLAYER

»Der »Gag« mit den wertlosen Tips digitalisierter Generäle erfüllte mich mit dem starken Wunsch, schamvoll meinen Mator zu verhüllen.« (Jörg Langer hat mit einigen Details von »Perfect General 2« zu seine Probleme).



JUNI

SPAß MIT DER ÜBERSETZUNG

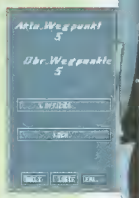
Deutsche Bildschirmtexte ziehen immer mehr Spiele-Neuererscheinungen. Schwierig wird's, wenn der Grafiker nur Platz für kompakte, englische Wörter ließ und die deutschen Gegenstücke buchstabenhaltiger ausfallen. Im Test von »High Seas Trader« mußte Jörg Langer grübeln: »Was will man mir mit »Auszt.« sagen, wie interpretiere ich »Bockb.S.« und welcher Gütekasse ist bitteschein ein »Kaufahrt«?«.

BEI BUGS HÖRT DER SPAß AUF

Gameiek sorgte mit der Erstauslieferung von »First Encounters« für die Bug-Bombe des Jahres. David Brabens wirres Weltraum-Erkundungsspiel wurde offensichtlich überhastet ausgeliefert. Angesichts der Fehleraufzählung im Rahmen des Testberichts mußten wir resignieren: »Über die fehlende Joystick-Kalibrierung ärgert man sich da nur noch am Rande. Was soll's, dann dreht sich eben die galaktische Karte kontinuierlich um die eigene Achse...«.

ES STAND IN PC PLAYER

»Auch bei »Lost Eden« gibt's so nach einer halben Stunde den Cryo-Motivatianseinbruch - man kann fast schon seine Uhr danach stellen.« (Heinrich Lenhardt fällt auf, daß bei der Grafik-Verliebtheit des französischen Programmiererteams Cryo die spielerischen Inhalte etwas zu kurz kommen).



AUGUST

FENSTERKRIEG

Diesen Monat startet PC Player mit der Berichterstattung über Windows 95. Ankündigungen auf der E3-Messe in Los Angeles machen klar, daß

mittelfristig diverse Spiele speziell für Windows 95 entwickelt werden. Die letzten OS/2-Fundamentalisten jaulen auf und fordern »Windows 95 freie PC Player-Ausgaben«. Erstaunlich, wieviel Wirbel 4 von 166 Seiten auslösen können...

PIXELKRIEG

Westwood ließ den CD-Brenner surren: Kurz vor Redaktionsschluß traf das Testmuster des Strategie-Knallers »Command & Conquer« ein. Die Veröffentlichung des Spiels ließ aber noch ein paar Monate auf sich warten: Parallel mit der US-Version kam die deutsche Fassung heraus, bei der Hintergrundstory und ein paar Grafikdetails entschärft wurden.

ES STAND IN PC PLAYER

»Bei dem schweißtreibenden Cardia-Programm Marke »Pumpe auf 160 Beats pro Minute« fragt man sich ersthaft, ob die Trainer nicht früher den Pyramidenbau beaufsichtigt hat.« (Anatol Locker über digitalisierte Leibübungs-Anwieserin im »Aerobics-CD-ROM von Sybex«).



Jetzt Pilot werden. Den Traum vom Fliegen verwirklichen. Kein Beruf wie jeder andere. Für viele eine Berufung. Die Stellen sind da. Die Schule auch.

Take off now.

Unsere Cockpits brauchen neue Führungskräfte. Deswegen suchen wir junge Menschen, die hoch hinaus wollen. Hier und jetzt. Und sich von hochqualifizierten Ausbildern alles zeigen lassen, was ein Verkehrsflugzeugführer zwischen Himmel und Erde wissen muß. Mit computergestützten Lernprogrammen, Full-Flight-Simulatoren und anspruchsvollen Flugzeugen. Zwei interessante Jahre lang. In modern-

sten Trainingszentren in Bremen und Arizona (USA). Bei einer Schule, die weltweit in ihrem Bereich an der Spitze steht und ab sofort einzigartige Berufsperspektiven bietet: Lufthansa Verkehrsfliegerschule. Nehmen Sie jetzt Kontakt auf: Lufthansa Verkehrsfliegerschule, BRE OS/M, Flughafendamm 40, 28199 Bremen, Telefon (04 21) 55 92-460/-461, Fax (04 21) 55 92-863.



Lufthansa Verkehrsfliegerschule



SEPTEMBER

KONSOLO MIO

Das 3DO-Gerät von Goldstar und Segas Saturn lassen auch den verhöhlten PC-Spieler mit der Zunge schnalzen. Wenig später gesellt sich noch das 3D-Darling Playstation dazu, mit dem Sony gestandene Redakteure in Versuchung führt. Während man seinen PC mittlerweile für viele Spiele auf P/90-Niveau aufrüsten muß, maulen sich die rund 600 Mark teuren Konsolen zu attraktiven Zweitsystemen.

CONQUER LIGHT

Unsere Rubrik »Streitgespräch« kunktelt allmonatlich mit mehr oder weniger deftiger Polemik zu aktuellen PC-Themen. Im September traute sich Virgins Christian Weikert zu Jörg Langer ins Zimmer, um über die deutsche »entschärfte« Version von Command & Conquer zu diskutieren. Während viele Spieler auf alle Zensuransätze sehr mißtrauisch reagieren, verteidigt Weikert Virgins Position: »Bei den meisten Computerspielen geht es um aggressives Verhalten. Solange sich das nicht ändert, habe ich in diesem Punkt lieber zügelte Zensur, als zuwenig«.

ES STAND IN PC PLAYER

»Ein Goldkreuz auf roter Seide mit spätgotischen Lettern; das läßt auf die gesammelten Werke einer Totenkopf-Rockband wie Malahood schließen.« (Theologe Werner Küstermacher über die Aufmachung des biblischen CD-ROMs »Die Evangelien«.)



NOVEMBER

GEFRIERPUNKT

Glauben Sie ja nicht, daß Sie der einzige sind, der sich über teure PC-Upgrades der lieben

Spiele wegen ärgert. Heinrich Lenhardt kam mit seinem Privat-486er lange Zeit davon, erst beim Eintreffen von »NHL Hockey '96« mußte das Partemannoie endgültig geplündert werden.

GUCK MAL, WER DA FEHLT

Die niedlichen Gruppenbilder auf der Editorial-Seite verdeutlichen, daß im Laufe des Jahres eine Redaktion nicht gegen personelle Änderungen gelaßt ist. Für alle verwirrten Leser (und unsere Personalabteilung) hier die Jahres-

Zusammenfassung: Michael Kims Studier- und Programmier-Aktivitäten verhindern ein längerfristiges Engagement - als freier Autor blieb er uns erhalten. Boris Schneider konzentriert sich momentan ganz auf unser CD-ROM und den Launch der neuen DMV-Zeitschrift »Hyper«. Henrik Fisch füllte indes die Hardware- und Technik-Lücke, während Monika Staschek seit November die Spielertester-Riege unterstützt.

ES STAND IN PC PLAYER

»Sind Sie auch genervt von Entwicklern, die sich mit den Videoaufnahmen mehr Mühe geben als beim Spieldesign? »Darker« kennt dieses Problem nicht; hier sind beide Programmmittel gleichgemacht mies.« (Florian Stang) stimmt auf das Spiel ein, daß im Jahrgang 1995 die niedrigste Gesamtwertung kassierte.)



OKTOBER

SEIN PC

Was hat die Prominenz im Tower-Gehäuse stecken? »Fantastische Vier«-Rapper Smuda entführt die Innenereien seines Heim-PCs. Der Mann hat nicht nur eine 3-Gigabyte-Festplatte; kurz nach Erscheinen des Artikels landete zudem die neue »Fantastische Vier«-Single auf Platz 1 der deutschen Charts. Tja, lag's nun am Dauer-einsatz des Videoclips auf »Viva« oder am PC-Player-Beitrag?

SMALL TALK

Das Thema »Online« gewinnt immer mehr an Bedeutung. Compuserve senkt beinahe monatlich die Preise; via World Wide Web bieten die Spielehersteller Infos feil - und das »Streitgespräch« findet erstmals online statt. Rund 50 Teilnehmer diskutierten im DMV-Forum auf Compuserve über den sinkenden Anspruch bei PC-Spielen.

ES STAND IN PC PLAYER

»Immerhin hatte ich einen Urgrüßvater, der einige berühmte Gebäude um den Piccadilly Circus herum gebaut hat. Aber das ist auch schon die größte Leistung der Familie Malynex; der Rest war dafür bekannt, viel zu trinken und jung zu sterben.« (Bullfrag-Boß Peter Malynex entführt im Interview auch familiäre Details.)



DEZEMBER

PRÜGELKNABEN

Wo man vor Jahresfrist die Bildschirm-Prügelkneie noch mit der Lupe suchen mußte, schlugen heuer die Pixel-Drescher umso mehr

zu. Der Vergleich der besten PC-Prügelkämpfe wird mit einem Aufmacherbild unserer Experten gekrönt: »Stanginator« und »Mortal Mania«. Der Fotograf dieser Session befindet sich übrigens auf dem Wege der Besorgung und kann bald wieder feste Nahrung zu sich nehmen...

RAUSSCHMEISSER

Was tun mit der lästigen Freizeit? Ständig viel Geld für exzentrische Hobbies wie Fallschirmspringen und Alligator-Wrestling abdrücken? Beim DMV-Verlag sind solche Abenteuer nicht nötig; da dürfen die motivierten Redakteure ein Sonderheft machen. Nachdem unser gesamtes Testteam ahnend ständig mit den neuen Videospielen herumfummelte, war das 32-Bit-Konsolen-Special »CD Players« nicht mehr zu vermeiden. Das Ding liegt jetzt in diesem Augenblick womöglich noch an Ihrem Stammtisch... also auf in die kalte Winternacht und 9,80 Mark locker gemacht!

ES STAND IN PC PLAYER

»Steffi Graf hinterzieht Steuern, Carol veröffentlicht schlechte Spiele - das Leben ist eben voller Enttäuschungen.« (Lenhardt verarbeitet aktuelles Zeitgeschehen mit Carols Spiele-Gehversuch »Arcade Mania«.)





Madame Olga blickt tief in ihre Kristallkugel: Hier sind die kühnen Pragnasen zum PC-Jahr 1996.

Februar

Um immer mehr »Sim«-Programme zu veröffentlichen, hauen Maxis weitere externe Programmiererteams an. Dadurch werden auch in der deutschen Spieleindustrie neue Arbeitsplätze geschaffen. Zu den faszinierendsten Projekten gehört Starbytes »Sim-Durchschlag«, bei dem Sie eine Foto-Annahimestelle im Ruhrgebiet mangeln. Sämtliche 2000 probiert inzwischen mit »Sim-Bundestag« mal etwas ganz Neues...

März

Als eine Harde Siebenjährliger nach stundenlangem Spielen von »Das Dschungelbuch« eine Flurap-Filiale in Bad Aibling verwüstet, greift die Bundesprüfstelle hart durch. Auf dem Index jugendgefährdender Schriften landen in kurzer Folge »Simulakr (brutales Fällen wehrloser Bäume) und »PGA Tour Golf« (verirrte Golfbälle scheißen einzelne Blätter ab). Die USK in Berlin bekommt davon nicht viel mit und widmet sich indes der Erfindung neuer, innovativer Alterskriterien wie »Trau« (keinen unter 40er oder »Tempo 30«).

Juni

Chris Roberts verkündet auf einer Pressekonferenz erste technische Details zu »Wing Commander 5«. Für die SVGA-Videosequenzen benötigt man einen Pentium 133 mit Sechsfach-Speed-Laufwerk. Im Gegenzug sponsert Intel Origins nächste Weihnachtsfeier. Zusätzlich ist ein Prozessor-Beschleuniger nötig, der bei Origin selber in Handarbeit gefertigt wird. Da auch Richard Garriot mit anpacken muß, werden diverse weitere kleine Brüder von Chris Roberts als Aushilfsmitglied für »Ultima 8 1/2« angeheuert.

Das Erscheinen von Wing Commander 5 wird sich aber bis Anfang '98 verzögern: Erst kurz vor Fertigstellung war den versammelten Grafikern, Schauspielern und Musikern aufgefallen, daß man das Spieldesign völlig vergessen hatte. In der Origin-Zentrale wird verzweifelt nach den letzten Programmierern gesucht, die noch nicht vom Overhead-Strich genevnt zu Logic Factory abgewandert sind.

Juli

Da Florian Stangl als Slash-Ersatz zu »Guns'n Roses« wechselt, muß der Erscheinungsrhythmus von PC Player seinem Tourkalender angepaßt werden. Die viermonatige Sommerpause wird im Verlag mit verhaltener Euphorie aufgenommen. Als Trostpflaster ist auf der neuen CD »Use your HITEM« ein Song namens »Knockin' on Scharif's Door« der Heimatredaktion gewidmet.

August

Der Trend zur Allround-Karte geht weiter. Die »Connect« von Mira vereint Super VGA, MIDI-Sound, Faxmodem, Wasserkocher, Blutdruckmesser und Heißluft-Föhn in einem Gehäuse. Außerdem ist die Karte nach dem WaveTable-Aufsteckprinzip erweiterbar: Von den Anschlußmodulen »Bügelbrette« und »Rasenmäher« werden Prototypen gezeigt.

Oktober

Microsoft gibt zu, daß »Windows 97« weder auf Disketten, noch CDs, sondern auf speziellen Gigabyte-Festplatten verkauft werden muß. Bill Gates begründet den ausserordentlichen Umfang mit neuen, unverzichtbaren Funktionen wie einer 3D-generierten True-Color-Sandurgrafik, in die sich der Mauszeiger bei Wartepausen verwandelt.

November

Electronic Arts macht sich Sorgen um seine jährlichen Sportspiel-Updates: Was soll man beispielsweise bei »NHL Hockey« noch großartig Neues erfinden? Unbestätigte Gerüchte aus den Entwicklerlabors sichern an der Öffentlichkeit: Die 97er-Version bietet angeblich einen »DEL«-Modus, der nicht nur den Austragungsmodus der deutschen Eishockey-Liga simuliert. Im Laufe einer Saison gehen auch 13 Vereine überraschend pleite. Um das Verkrachen der Funktionäre zwischen den Spielzeiten zu simulieren, entscheidet ein Zufallsgenerator, ob die Liga überhaupt fargesetzt wird.



MicroFun

Unterhaltungssoft- und -hardware

SIMM		Festplatten		VGA-Karten	
1 MB 70ns	62,90	Quantum Prodrive 1080 MB	375,00	Heracles Silityray Pro 1 MB	169,95
4 MB 70ns	229,80	Conner 1275 MB	432,00	Heracles Power Dynamic 2 MB	309,95
PSB 4 MB	213,70	Western Digital 1280 MB	462,00	Heracles Silityray Pro 2 MB	357,95
PSB 8 MB	430,00	Western Digital 1600 MB	859,00	Matrox Millennium 4 MB	771,55
PSB 16 MB	852,00			SPEA Mirage P32 Trio V7 2 MB	326,95
PSB 4 MB EDO	228,00			ATI GraphicsXPRESSION 1 MB	170,95
PSB 8 MB EDO	457,00			ATI Win Turbo 2 MB	403,95
PSB 16 MB EDO	879,95			ATI Win Turbo 4 MB	739,95

Soundkarten

Sound Blaster 16 Pro 219,95
Sound Blaster 16 Pro ASP 269,95
Sound Blaster AWE 32 Value Ed 319,95
Gravis Ultrasound Max 295,95
Orchid SoundWave 32 pro 299,95
Orchid NuSound Pro 279,95

weitere Produkte auf Anfrage

Tagespreise erfragen

Video board

Fast Movie Machine II 841,95
Miro Video DC20 Pro 1.205,95
Creative VideoBlaster SE 100 428,95
JAZZ Jiskadee MVGA-Karte 699,95

Controller

Enhanced VLB-EDE 40C 2 Slot 1 Jahr 1 Game 32,95

Motherboard

PCI 486 Board mit 40C Cache (P313 300) 175,95
Intel Zappa PCI Pentium Board SE KB Cache 336,95
Intel Zappa PCI Pentium Board Intel Pentium 30 Mhz 765,95
Intel Zappa PCI Pentium Board Intel Pentium 60 Mhz 838,95
Intel Zappa PCI Pentium Board Intel Pentium 120 Mhz 994,95
Intel Zappa PCI Pentium Board Intel Pentium 133 Mhz 1.236,95
Intel Zappa PCI Pentium Board Intel Pentium 166 Mhz 1.457,95
ASUS TP55X256 386 KB Cache 347,95
ASUS TP55X256 386 KB Pentium Board 445,95

CPU		Joystick	
AMD 486DX4-100 Mhz	143,45	Gravis Phoenix	199,95
AMD 486DX4-120 Mhz	167,35	Pro Pedeals	175,95
Intel 488DX4-100 Mhz	150,35	Virtual Pilot Pro	177,95
Intel Pentium 60 Mhz	222,95	Flightstick Pro	135,95
Intel Pentium 90 Mhz	435,95	LogicTech CyberMan	173,95
Intel Pentium 100 Mhz	510,95	LogicTech Wing Man	56,95
Intel Pentium 120 Mhz	606,95	LogicTech Man Extrem	84,95
Intel Pentium 133 Mhz	905,95		

Midi Sequencer

Cubase 64-Spur deutsch 219,00
MusicStation deutsch 319,00

Wave Table

Orchid WaveBooster2 175,95
Orchid WaveBooster4 223,95
Orchid WaveBooster4x 295,95
Creative WaveBlaster II 267,95
Gravis Ultrasound ACE 185,95

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 40D 4-buch 225,00
Toshiba XM S302 2-buch 235,00
Sanyo CRD 254-P 4-buch 209,00
Toshiba XM 3601-B 4-buch 309,00
Sanyo 254-S 4-buch 335,00
TEAC CD 50 EK 4-buch 465,00

Versand: Holmgartenstr. 40
85221 Dachau

Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55218

BTX: Microfun®

Nachnahme
Vorkasse
Ausland

10,00 DM
5,00 DM
30,00 DM

WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS



Die Schlacht um Azeroth
Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.
Komplett in Deutsch

geht weiter.
der Luft!



Ab November
auf CD-ROM.

Läuft unter
DOS, Win 3.1 und Win 95.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

E-Mail: blzrdent@aol.com

THE DIG

Man grabe eine Idee von Steven Spielberg aus, verschleife in jahrelanger Designarbeit mehrere Projektleiter und gönne sich Computergrafik von »Industrial Light Magic«. Schließlich heißt man nicht Kleinklecker-Software, sondern LucasArts...

Ohne Legenden wäre die Spielindustrie sturzlangweilig. Stellen Sie sich mal folgendes grausige Szenario vor: Auf den Tag genau taucht jedes Spiel pünktlich in den Händlerregalen auf. Während der Entwicklungsphase gibt es keine Verzögerungen, Überraschungen oder Konzeptänderungen – der Traum jedes Pioners und Bürokraten. Doch kreative Arbeit ist zwangsläufig mit exzentrischen Ausreißern, Rückschlägen oder herzhaften Kröchen verbunden. Und die Entwicklung von Computerspielen ist ein äußerst kreativer Prozeß, der auch einer gestandenen Firma wie LucasArts den Terminplan torpedieren kann.

Als man vor rund vier Jahren die Arbeit am SF-Adventure



Dieser Stab enthält den Farbcade für eine Tür in der alten Station



Respekt vor der heimischen Fauna: Salange der Alien-Aal nach Fressi sucht, traut sich unser Held nicht ins Wasser.

Diggin' in the dirt: Die Schaufel ist nach der Strandung auf dem Alien-Planeten das begehrteste Objekt.



»The Dig« begann, wor noch Ex-Infocamler Brion Moriarty der Projektleiter. Brion hatte das zweifelhafte Vergnügen, eine Rudimentär-Idee von Regisseur Steven Spielberg umsetzen zu dürfen – und letzterer ist bekanntlich nur einer der mächtigsten und erfolgreichsten Männer in der Geschichte der Entertainment-Industrie. Steven bestellte mal ein Film-Plat über ein Astronauten-Team, das überraschend mit den Artefakten einer Alien-Kultur konfrontiert wird. Ob man sich auf diese Eingebung allzuviel einbilden sollte, sei dahingestellt – ein ähnlicher Plot tauchte schon in diversen SF-Büchern auf. Das Filmprojekt wurde aus Kostengründen aufgegeben, aber Spielberg dachte an die Softwareabteilung im Konzern seines alten Kumpels George Lucos. Sa landete die Story zu »The Dig« schließlich auf dem Schreibtisch



im Wettbewerb

LucasArts hat die Komplexitätskurve genannt: Nach dem schönen, aber Puzzle-schwachen Full Throttle verzehnt The Dig. Das ernsthafte SF-Adventure ist ein komplexes Vergnügen mit reichlich logischen Rätseln. Da muß auch die Crew der Enterprise neidisch zugucken; trotz Super-VGA-Grafik bleibt A Final Unity nur zweiter Sieger. Science fiction mit Mächtigern-Komik serviert das witz- und lustlose Space Quest 6. Damarks Orian Conspiracy versucht's gar nicht erst mit Humor, sondern ist schlicht und einfach langweilig.

THE DIG	86
Star Trek: A Final Unity	82
Full Throttle (Vallgas)	80
Space Quest 6	54
Orian Conspiracy	43

Mit dem rechten Mausklick rufen Sie das Inventar auf, um eingesammelte Gegenstände einzusetzen oder mit der Lupe zu untersuchen



Einige Auszüge aus dem geschneigten Intro: Pressekonferenz der Astronauten und Flug des Space Shuttle zu Attila.



bei LucasArts, wa das Mammutprojekt jetzt von Sean Clarke vallendet wurde.

LucasArts beweist eingangs, daß man auch ohne Super VGA und Video-Digitalisierung ein stimmungsvolles Intro zum Verliebten hinaubern kann. Tolle Musik, begabte Grafiker sowie ein Gefühl für Schnitt und wechselnde Betrachterperspektiven ersetzen solche Mätzchen. Und die Geschichte ist nicht van Papppe: In nächster Zukunft arten Teleskope einen nahenden Meteoriten, der den schönen Namen »Attila« erhält.

heinrich lenhardt

Story von Steven Spielberg? Die Mär von der verschütteten Alien-Kultur ist doch so alt wie das SF-Genre. Grafiktricks von Industrial Light & Magic? Die sehen auf CG-Grafikmaßstäben runtergerechnet ziemlich gewöhnlich aus. Das komplexeste LucasArts-Adventure seit Indiana Jones? Aha, endlich mal ein Feature, das mich wirklich überzeugt!

Alte Adventure-Hasen knirschen höchstens wegen der Vereinfachung bei der Bedienung mit den Zähnen. Doch das völlige Verzichten auf Verben bedeutet nicht, daß The Dig schnell mal durchgespielt ist. Nach dem etwas windigen Full Throttle greift LucasArts tief in die Puzzlekiste. Objekt-Manipulationen, lange Dialoge sowie knifflige Lageleien

beim Ausprobieren von Alien-Schüsslern und Maschinen sorgen für ein komplexes Vergnügen.

Die Atmosphäre ist trotz Mangel an technischen Mätzchen grandios. Subtile Licht/Schatten-Effekte, hervorragende Musikuntermalung und nicht zuletzt die Sprachausgabe sorgen bei der Erforschung der Alien-Kultur für Spannung. Echte Innovationen fallen aus, doch unterm Strich ist The Dig ein sehr gutes SF-Adventure. Kein »Interactive Movie«-Schnickschnack, sondern solide Hausmannskast. LucasArts bedient seine alten Abenteuer-Fans äußerst kompetent: Genau das richtige Spiel für einen kuscheligen Winterabend im Lichterschein des VGA-Manitars...

How are you doing with your data retrieval?



Low im Gespräch mit Maggie Robbins. Die Icons am unteren Bildrand repräsentieren verschiedene Gesprächsthemen.

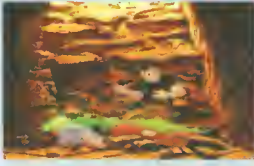
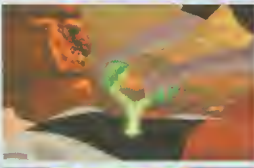
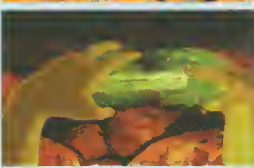
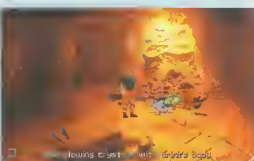
Der kosmische Killerkieselstein ist auf Kollisionskurs mit der Erde. Hürig wird ein Space Shuttle lasgeschickt, um Attila abzufangen. Mit zwei atomaren Sprengladungen soll der Himmelskörper ausreichend erschüttert werden, damit er seinen verheerenden Kurs verläßt.

Cammander Bastan Law bittet zum Weltraum-Spaziergang: Zusammen mit dem Archäologen Dr. Brink und der Journalistin Maggie Robbins depariert er die Sprengladungen auf Attila. Zurück im Shuttle beobachtet man die erfolgreiche Zündung. Attila wird erschüttert, zerbricht aber nicht. Also zischt man neugierig im Raumanzug nach mal rüber, um den tiefen Riß zu besuchen, der jetzt ins Innere des Himmelskörpers führt. Dort staßen Law und seine Begleiter auf metallische Gegenstände, die unmöglich natürlichen Ursprungs sein können. Tja, und kaum tappt man auf einem Kantrallfeld etwas herum, ist der Schlamassel auch schon geschehen: Attila ist in Wirklichkeit ein gigantisches Raumschiff. Die Automatiksteuerung springt unplötzlich an und entführt unsere Helden mit Überlichtgeschwindigkeit auf einen fremden Planeten. Auf den ersten Blick sieht Alienhausen einsam und verlassen aus. Doch ein Relikt, das Law in einem Raumschiffwrack findet, weist den Weg nach unten. Dr. Brink greift zur Schaufel und beginnt zu buddeln -> »The Dig« soll die spektakulärste Ausgrabung in der Geschichte der Menschheit werden.

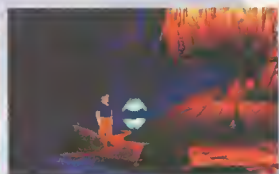
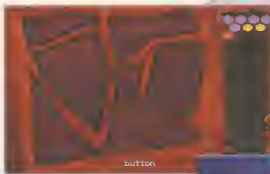
LucasArts bezeichnet sein neues Grafik-Adventure als das umfangreichste Projekt seit »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. Auf jeden Fall ist es das ernsteste Abenteuerspiel der Firmengeschichte: In den geschliffenen Dialogen klingt mal etwas Zynismus durch, aber im Prinzip ist The Dig eine humor-bereinigte, spannende SF-Geschichte. Die grafische Darstellung ist vertraut und konventionell. Neue Ansätze bietet LucasArts lediglich in einigen Zwischensequenzen: Bei den Kinatricks-Päpsten von »Industrial Light & Magic« ließ



Bei einem Teil der rund 200 Schauplätze wird der Bildausschnitt gescrollt, wenn Sie herumspazieren



Wichtige Ereignisse werden mit imposanten Zeichentrick-Animationen verziert. Hier probiert Low einen Lebenskristall am verunglückten Dr. Brink aus - mit durchschlagender Wirkung...



Farbcodes ausprobieren, Knöpfchen drücken - schon steuert man den Roboter zum Reaktorkern, um eine Linse zu reparieren.

man auf Grafikcomputern einige Animationen berechnen. Die mußten dann allerdings auf 320 x 200 Pixel bei 256 Farben runterkantvertiert werden. Die Resultate sehen zwar nett aus, haben aber kaum das Kaliber, um beim Rendergrafik-verwöhnten Spieler für größere Ehrfurcht zu sorgen.

Die Bedienung ist extrem vereinfacht worden und kommt ganz ohne Verben aus. Der linke Mausklick ist eine Allzweckwaffe: Je nachdem, auf welchen Gegenstand der Mauszeiger gerade zeigt, sorgt er automatisch für die gerade sinnvolle Aktion im Umgang mit diesem Detail. Beispielsweise werden dann Personen angesprochen, Schaltfläche in Nahaufnahme gezeigt oder lose Gegenstände eingesackt. Der rechte Mausknapf zaubert das Inventar auf den Bildschirm, wo Sie Zugriff auf alle bislang gehärteten Dinge haben. Objekte können teilweise miteinander kombiniert werden. Und damit man nichts übersieht, »meldet« sich eine Textzeile am unteren Bildrand, sobald Sie mit dem Mauszeiger ein interessantes Detail streifen. Be-

währter LucasArts-Kamfort eben; genauso wie das Sackgassen-freie Spieldesign, bei dem man nicht sterben kann. Alle Beschreibungen und Dialoge erklingen als Sprachausgabe; auf Wunsch mit Untertiteln. Bei der Auswahl der Sprecher in der Originalversion hat sich LucasArts viel Mühe ge-

geben: Robert Patrick (der Böse aus »Terminator 2«) synchronisierte beispielsweise Commander Law. Die Unterhaltungen zwischen den Helden sind sehr ausgefeilt; wenn mal ein wenig Humor durchschimmert, dann von der staubtrockenen Sorte. Wegen der aufwendigen Dialoge wird der hiesige Vertriebspartner Saftgold die deutsche Version erst im Februar 1996 ausliefern. (hl)



Die geisterhaften Energieerscheinungen weisen den Weg - doch führen sie mit unserer gestrandeten Astronauten-Crew auch Gutes im Schilde?

the dig

320 x 200 Pixel
 ↳ 640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
 ↳ 1024 x 768 Pixel

5-Blaster Mono
5-Blaster Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD-Audio
AWE 32

Spieldatentyp: Grafik-Adventure
Hersteller: LucasArts
Ca. Preis: DM 80,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieldatentext: Englisch; anspruchsvoll

Sprachausgabe: Englisch; sehr gut
Ansprech: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Sehr gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 640 MByte
Anzahl Spieler: 1



Im Strudel der Zeit

Erleben Sie Abenteuer in fünf Epochen.

- Über 30.000 gerenderte Bilder und 3 Stunden Video
- Intuitive Mausbewegung und Walkthru-Modus
- Fantastischer Sound in Stereoqualität

„Ein feines Science-Fiction-Abenteuer, das in seiner stimmigen Story viele überraschenden Wendungen bereithält und Spielspass für Wochen garantiert.“
- Spiel des Monats - (DOS International 11/95)

„Exzellente, intelligente Dialoge, die auch in die deutsche Version hinübergerettet werden konnten, aufwendig gerenderte Grafiken, die es verstehen, auch komplett in die angestrebten Zeitepochen zu entführen.“
(PowerPlay 10/95)

„Buried in Time“ muss von der Grafik, über Musik bis hin zur Story eine aussergewöhnliche Qualität bescheinigt werden.“
(Electronic Entertainment 10/95)



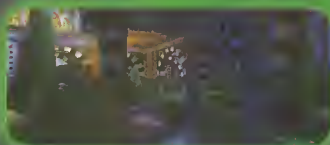
1030



1420



1488



2247



2329

Deutsche Version
jetzt erhältlich!

44
SANCTUARY
WOODS

PRESTO
STUDIOS

VERSCHOLLEN IN DER ZEIT
BURIED IN TIME
EIN 3000JÄHRIGES ZEITRÄISC-
ABENTEUER

für PC CD-ROM
ab 486/33, 8 MB
RAM, Windows 3.1,
Double Speed

für Macintosh
ab 68030/25, 8 MB
RAM, Double Speed, Hi-
Colour-Display



Komplett in Deutsch

REBEL ASSAULT 2

THE HIDDEN EMPIRE

Darth Vader geht wieder auf Rebellenjagd: Für den Nachfolger zum meistverkauften CD-ROM-Spiel wurden neue Star-Wars-Filmszenen gedreht. »Rebel Assault 2« lädt zu hachaufläsendem Weltraum-Geballer ein.



Der Flug durch das Asteroidenfeld ist aus dem Vorgänger bekannt und nur geringfügig verbessert

Vor langer Zeit in einer fernen Galaxis setzten Vince Lee und sein Programmiererteam mit »Rebel Assault« neue Maßstäbe für CD-ROM-Spiele. Gut zwei Jahre ist es her, daß mit speziellen Kompressionsverfahren digitalisierte Videoclips aus »Krieg der Sterne« und gerenderte Sequenzen zu einem packenden Actionspiel gemixt wurden. Den Nachteil, daß der Spieler nur auf festgelegten Bahnen durch das »Star Wars«-Universum düsen konnte, nahm man dank der pausenlosen Action gerne in Kauf.

Etwa eine Million verkaufte CDs später steht »Rebel Assault 2« in den Regalen und lockt mit 16 neuen Levels, edler Super-VGA-Grafik und mehr Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler.

Zum ersten Mal überhaupt ließ Star-Wars-Papa George Lucas spezielle Filmszenen für ein Computerspiel drehen. Darth Vader stand endlich wieder vor der Kamera, allerdings nicht vom britischen Bühnen-Schauspieler David Prowse verkörpert, sondern von einem unbekann-

ten Kollegen. Alle Videoszenen wurden mit mehr oder minder begabten Schauspielern vor blauen Hintergründen gedreht und dann in computerberechnete Grafiken einkapert. Das Ergebnis sieht deutlich besser aus als im ersten Teil, der größtenteils auf gerenderte Figuren oder digitalisierte Schnipsel aus den drei Star-Wars-Filmen zurückgreifen mußte. Die hachaufläsende Grafik und neue Kompressionsverfahren tun ihr übriges, damit Rebel Assault 2 wie ein »richtiger« Science-fiction-Film aussieht.

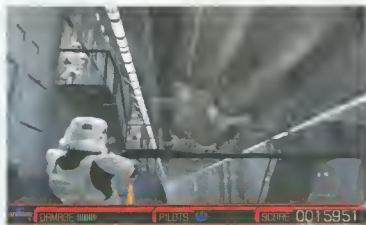
Die 16 Missionen werden jeweils durch gut gemachte Filmsequenzen eingeleitet, die Rookie One bzw. den Spieler geschickt in die Handlung einbauen. Für die richtige Atmosphäre sorgt der wuchtige Soundtrack von John Williams. Die Actionsequenzen laufen ähnlich wie im ersten Teil: Von CD wird eine gerenderte Animation abgespielt, wobei der Spieler entweder sich selbst oder das Geschehen aus dem Cock-



Rebel Assault 2 präsentiert sich im edlen Super-VGA-Gewand



Der selbstgefällige Kommandant beim Rapport: Links sehen Sie die Szene in VGA und der niedrigsten Detailstufe, daneben die höchste Qualität. Auffallend groß sind die Unterschiede nicht, dafür läuft die Spar-Einstellung auch auf schnellen 486ern einwandfrei.



Im Gegensatz zum Vorgänger steuern Sie in Rebel Assault 2 keine gerenderte Spielfigur, sondern einen digitalisierten Schauspieler. Hier müssen Sie entweder auf die Sturmtruppen feuern oder sich in Deckung zurückziehen.

Einen Lord der dunklen Seite der Macht enttückt man nicht: Darth Vader dezimiert seine Untergebenen, während unsere Helden die geheime Fabrik der unsichtbaren TIE Fighter entdecken.

pit eines Fahrzeugs sieht. Mit Joystick oder Mous dirigiert man ein Fodenkreuz und feuert fleißig auf grün markierte Ziele. Ab einer gewissen Toleranzgrenze wird die Bewegung des Zielkreuzes als Bewegung des Vehikels interpretiert, so daß Sie auch den eigentlich vorgegebenen Kurs ändern können.

Die Freiheit des Spielers ist deutlich größer als in Rebel Assault. Dort mußte man vor allem treffsicher schießen, während Sie im zweiten Teil häufig Ihr Rumschiff zwischen Hindernissen hindurch lenken müssen. Nebenbei sollte aber noch gefeuert werden, was leicht zu Prioritätsproblemen führt. Ob Richtungspfeile helfen ein wenig bei der Entscheidung, rote man ausweicht oder besser einen angreifenden TIE Fighter unter Beschuß nimmt.

Neben bereits bekannten und leicht abgewandelten Missionen wie dem Abschießen angreifender TIE-Fighter-Geschwader oder monövrier-intensiven Asteroidenfeldern gibt es einige neue Levels. Mit dem Speederbike düsen Sie zwischen scharf umtorenden Rumschiffen hindurch oder flitzen mit einem gestohlenen Rumschiff durch riesige Hongars eines Sternzerstörers. Wieder dabei sind Flüge durch enge Schluchten oder Höhlen, wobei Sie Ihr Rumschiff von hinten sehen und versuchen, die engen Wände nicht zu touchieren.

Mossiv vertreten sind Levels, in denen Sie Ihre Spielfigur durch



monika stoeschek

Das zweijährige Warten hat sich gelohnt: Bessere Videos, Paßwörter nach jeder Mission, Schwierigkeitsgrade für alle Spielertypen und natürlich verfeinerte Grafik zeichnen Rebel Assault 2 aus. Das dürfte man von LucasArts auch erwarten. Die Missionen sind zwar recht abwechslungsreich und haben ziemlichen Drive, doch teilweise auch konfus ausgefallen, so daß man erstmal gar nicht

weiß, was's langgehen soll. Das gilt besonders für die zapplige Fahrt auf den Hover-Bikes und den teilweise unfahren letzten Level.

Dafür veräthert mich, daß man mal einen TIE Fighter fliegen darf und auch die upper Pedestal Abschnitte haben es in sich. Van mir aus hätten's ruhig ein paar Levels mehr sein dürfen; so muß ich halt geduldig auf eine baldige Fortsetzung hoffen.

Gut zum fliegen!



Logitech WingMan extreme 89,-

Sonderangebote

Civilization Classic	44,-	39,95
Descent	47,-	49,95
Elite 2	1,-	39,95
Hell	2,-	29,95
Paws of Fury	7,-	39,95
Populous & Powermancer	44,-	29,95
Privateer	1,-	29,95
Strike Commander	1,-	29,95
Syndicate Plus	44,-	29,95
Simon the Sorcerer 1 + 2	2,-	99,95
Terminal Velocity	7,-	59,95
Ultima 7 Complete	44,-	29,95
Ultima Underworld 1+2	3,-	29,95
Wings of Glory	1,-	39,95

Neuheiten

3D Ultra Pinball	44,-	69,95
Advanced Civilization	44,-	99,95
Alban	44,-	79,95
Bermuda Syndrome	44,-	79,95
Blotfish	1,-	49,95
Cherwy - Escape from F5 2	2,-	69,95
Civ Net	44,-	79,95
Command - Area of the Deep	1,-	79,95
Destruction Derby	1,-	89,95
Die Siedler	44,-	39,95
Dungeon Keeper	44,-	89,95
FIFA Soccer '96	44,-	79,95
Frankenstein	44,-	99,95
FS Flightship	1,-	79,95
FS Tower	1,-	99,95
Hexan	7,-	89,95
Indy Car Racing 2.0	1,-	79,95
Learnings 3D	44,-	99,95
Magic the Gathering	44,-	99,95
NHL Hockey '96	44,-	99,95
Panzers 2	44,-	79,95
Pinball World	44,-	69,95
Pro Pinball - The Web	44,-	59,95
Shanghai Great Moments	44,-	79,95
Stoneskip	3,-	64,95
TFX FF 2000	1,-	84,95
Terrac 2	1,-	84,95
Warcraft 2	2,-	79,95
Wellness	2,-	69,95
William Shutter's Tek War	7,-	99,95
Witchaven	7,-	74,95

Spiele Top-Angebote

Ascendancy	44,-	89,95
Battle Senses	47,-	79,95
Battle Isle 3	44,-	79,95
Cesar 2	44,-	79,95
Capitulum	44,-	79,95
Command & Conquer	44,-	79,95
Crusader - No Remorse	47,-	79,95
Dungeon Master 2	44,-	79,95
Fade to Black	44,-	79,95
Fightsimulator 5.1	1,-	99,95
Total Racing	44,-	79,95
Magic Carpet 2	7,-	89,95
Mechwarrior 2	1,-	79,95
Need for Speed	1,-	79,95
PGA Tour Golf '96	44,-	79,95
Phantasmagoria	44,-	79,95
Star Life	44,-	89,95
Space Marines	44,-	79,95
Ster Trek - A Final Unity	44,-	89,95
Transport Tycoon Deluxe	44,-	99,95
US Navy Fighter Gold	44,-	99,95
Worms	44,-	99,95

Hardware TOP 11

Action Replay	149,-
CD-ROM Scry v.1. 2-fach int/ext. 118,-/319,-	
CD-ROM Toshiba 52024-fach int/ext. 289,-/499,-	
CD-ROM Attech 6-fach int/ext. 399,-/599,-	
Festplatte 540MB/960MS 279,-/369,-	
Internes ZIP Drive 8050/parall. 399,-	
Modem Creatix 2834 28 8 kbps V34 279,-	
Adapter von Simm auf PS/2 39,-	
Mainz Pentium 50 PCL-10E-Mainz/10 749,-	
HP Deskjet 600/660/850 569/699/899,-	

Außerdem Grafikkarten, Monitore, Festplatten, Drucker, Gehäuses, Modems, Zubehör, Software und über 1000 Spiele

* Erklärung:

1 = Simulation, 2 = Adventure, 3 = Rollenspiel, 4 = Strategie, 5 = Sport, 6 = Jump & Run, 7 = Action

Die in der Rubrik Neuheiten aufgeführten Spiele sind möglicherweise nicht erhältlich, bitte nachfragen. Wir nehmen natürlich gerne Vorbestellungen entgegen.

Einfach mal vorbeikommen!



Stabenrauchstr. 73, 12161 Berlin-Friedenau
(2 Min. vom U-Bhf. Friedrich-Wilhelm-Platz)
Tel. (030) 852 80 42 und 859 33 19
Fax: (030) 852 80 84

Buddelstraße 18, 13507 Berlin-Tegel
(U-Bhf. Alt-Tegel / Ecke Gorkistraße)
Tel. (030) 433 03 32 und 433 03 34
Fax: (030) 433 03 36



Normale TIE Fighter und getarnte Raumschiffe greifen an



Für Rebel Assault 2 werden eigens gefilmte Videos mit geränderten Animationen kombiniert



im Wettbewerb

Der CD-Pianier Rebel Assault muß sich diesen Monat eine weitere Abwertung gefallen lassen. Was Ende 1993 revolutionär war, ist nach heutigen Maßstäben eben »nur noch« gut. Nur haarscharf darüber platziert sich Rebel Assault 2, das zwar technisch superb ist, aber nicht alle hohen spielerischen Erwartungen erfüllt. Wetlands setzt auf coole Cartoon-Animationen, mehr Levels und härterer Ballergagen. Weniger schießfreudig präsentiert sich Cyberia, dafür dürfen Sie hier in Adventure-Manier zwischendurch Rätsel knacken. Etwas schamrig ist Alien Odyssey ausgefallen, Argonauts discharmanische Mischung aus Action-Adventure und Render-Ballerei.

REBEL ASSAULT 2 82

Rebel Assault (erneut abgewertet)	81
Wetlands	81
Cyberia	79
Alien Odyssey	60

können die Rebellen jedoch nicht lange auskosten, denn der böse Imperator und sein treuer Diener Darth Vader planen die nächste Gemeinheit. Der Spieler alias Rookie One erforscht zunächst einmal gemächlich einen Sektor des Weltraums, in dem immer wieder Schiffe der Rebellen verschwinden; eine Art Bermuda-Dreieck im Weltraum also. Einer Legende zufolge sollen während der Clone-Kriege zwei gegnerische Flotten mitten in einem Gefecht verschwunden sein und nun als Geisterflotte alle Raumschiffe abschießen.

Schnell stellt sich jedoch heraus, daß Darth Vader mit unsichtbaren TIE Fightern die Rebellen überrollen will. Die Hinweise verdichten sich immer mehr, bis Rookie One und seine Begleiterin Ru Murleen sogar auf die geheimnisvolle Fabrik der Tarn-Flotte stoßen. Daß diese vernichtet werden muß, versteht sich von selbst. Doch selbst wenn der Spieler gesiegt hat, freut sich Darth Vader noch über einen kleinen Trumpf und hält LucasArts die Hintertür für »Rebel Assault 3« offen. Außerdem schafft Produzent Vince Lee so gerade nochmal die Kurve, ohne sich in Story-Widersprüche mit den bekannten drei »Krieg der Sterne«-Filmen zu verzetten.

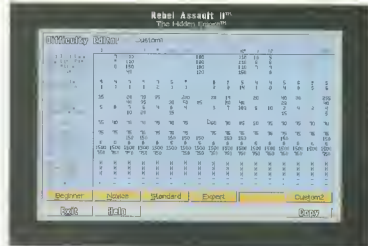
Mit dem neuen Paßwortsystem läßt sich jeder geschaffte Level einzeln unwählen, es gibt zusätzlich mehr Schwierigkeitsgrade als beim Vorgänger. Der einfachste vordefinierte Level ermöglicht Einsteigern erste Erfolge; Profis sollten unbedingt mit »Expert« loslegen, sonst flimmert schon nach zwei Stunden der Abspann über den Monitor. Eine tolle Idee ist die Möglichkeit, sich in einem Menü die Anfor-

florian stangl

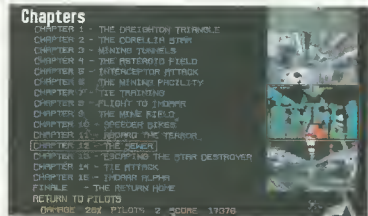
Märchen sind etwas schönes; besonders, wenn sie so spannend und farbenprächtig erzählt werden wie »Krieg der Sterne«. Der verzweifelte Kampf der Rebellen gegen das böse Imperium wird auch in Rebel Assault 2 wieder von seiner besten Seite gezeigt: Stimmungsvolle Zwischensequenzen umrahmen die flatten Levels, die Atmosphäre stimmt mal wieder bis auf den Punkt. Technisch zählt Rebel Assault 2 ahnlich zum besten, die Film-szenen könnten nur noch vom in Kürze erscheinenden Wing Commander 4 übertroffen werden. Auch das eigentliche Spiel profitiert von den neu gedrehten Sequenzen, die nicht mehr aus grab digitalisierten Videoclips wie beim Vorgänger bestehen.

Dennach will keine rechte Euphorie aufkommen: Trotz der besseren Optik wurde das

Leveldesign nicht gerade verbessert. Viele Missionen unterscheiden sich nur grafisch von denen des Vorgängers, andere sehen selbst beim mittel-mäßigen Konkurrenten »Alien Odyssey« besser aus. Den größten Fehler hat sich LucasArts meiner Meinung nach bei der Steuerung geleistet. So paradox es klingen mag: Mir ist der »interaktive Film« Rebel Assault 2 ein Stück zu interaktiv. Auf die Gegner feuern und nebenbei nach Hindernissen ausweichen ist auf Dauer weder besonders spannend noch befriedigend. Entweder knallt man unbeabsichtigt in ein Hindernis, weil man auf ein Raumschiff auf der anderen Seite zielt. Oder der Spieler wird abgeschossen, bevor er das Fadenkreuz auf die andere Bildschirmseite bringen konnte, um sich zu wehren.



In diesem unscheinbaren Menü stellen Sie den Schwierigkeitsgrad nach Belieben ein



Die einzelnen Levels sind bequem über dieses Menü erreichbar, sobald sie einmal bewältigt wurden

derungen zurechtzuschneiden. Sa lässt sich beispielsweise genau festlegen, wie viele Frames es dauert, bis Ihr Schuß am angepeilten Ort ist. Je länger es dauert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Sie danebenschießen. Genauso einfach stellen Sie ein, wie gut Ihre Gegner treffen, wie lange es bis zum nächsten Banusleben dauert, und so weiter.

In einem ähnlichen Menü legen Sie auch die Bildqualität fest, denn für die edle Super-VGA-Grafik muß ein schneller Pentium unter der Haube luckern. Doch keine Angst: Mit Standard-VGA sieht Rebel Assault 2 nur geringfügig schlechter aus und spielt sich drastisch besser, wenn Sie nur einen 486er besitzen. Einen Kamprramiß stellt der Halbzeilenmodus dar, der jede zweite Bildzeile wegläßt, aber für mehr Geschwindigkeit sorgt. (fs)

rebel assault 2

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 256 Pixel
Hi-Track

5-Blaster Mono
5-Blaster Stereo
General MIDI
CD-Audio

AWC 32

Spiele-Typ: Actionspiel

Hersteller: LucasArts

Co.-Preis: DM 90,-

Kopierschutz: CD-Absfrage

Spieldatei: Englisch leicht

Sprachausgabe: Englisch mittel

Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Bedienung: Gut

Grafik: Sehr gut

Sound: Sehr gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belagung: ca. 1200 MByte (2 CDs)

Anzahl Spieler: 1

Mit Vollgas in die dritte Dimension!

TuT

CYBERMAXX

VIRTUAL REALITY SYSTEM

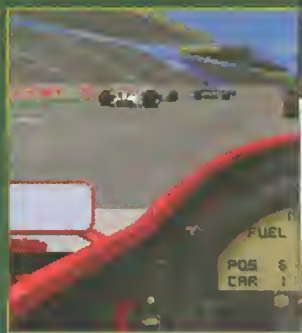
- Zwei vollfarbige, aktive Matrix LCDs
- Bewegungsfreiraum 360°
- Horizontal-Blickwinkel ca. 54°
- Vertikal-Blickwinkel ca. 54°
- Gewicht unter 500 Gramm
- 30 Stereoskopie mit kompatibler Software
- Echtzeit-Sensorik für die Kopfbewegung

PLUG AND PLAY!

batavia

M. SAWATZKY GmbH
Fax: 0 85 46 / 16 92

GRAND *prix* 2



BRINGEN SIE IHR CD-ROM-



DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES



LAUFWERK AUF TOUREN!

MicroProse und Geoff Crammond präsentieren das Sequel zu der Simulation, die neue Maßstäbe für Rennspiele gesetzt hat: *Formula One Grand Prix 2*.

Erleben Sie die Weltmeisterschaftssaison 1994 hautnah! *Formula One Grand Prix 2* bietet Ihnen atemberaubende Grafiken und die realistischsten Wagen und Strecken, die Sie je gesehen haben.

Kurvenloge, Kollisionen und Kreiseln: Die Spannung im Cockpit wird Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben! Jedes Detail wurde berücksichtigt: die echten Teams und Fahrer, die echten Wagen mit allen Sponsoren, die echten Kurse mit authentischer Bandenwerbung. Und für Fahrer, die ihre Fähigkeiten voll auf die Probe stellen wollen, gibt es unzählige Wogeneinstellungen, Motorschäden und Auftankstrategien.

Stellen Sie sich jetzt noch durchdringenden Sample-Motorenlärm, verbesserte Soundeffekte und Spieloptionen für Modem oder Direktverbindung vor, und Sie werden uns zustimmen: Diese Simulation ist unerreicht. Oder anders formuliert: Sie liegt um Runden vorne!

Formula One Grand Prix 2. Für IBM-PCs und Kompatibile mit CD-ROM.

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT

Lizenziert durch FOCA an Fuji Television

Spitel © 1995 Geoff Crammond. Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse

MICRO PROSE

MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

NUR BEI MICROPROSE!



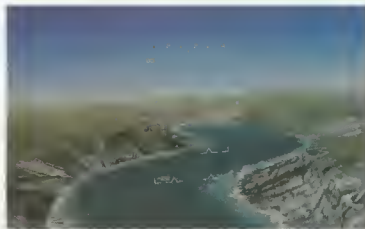
EUROFIGHTER 2000

DIDs neue Flugsimulation stellt höchste Ansprüche an Hardware und Spieler. »EF 2000« kippt sogar den guten alten »Strike Commander« vom Thron.

Im harten Nardien ist der Ärger groß: Russische Nationalisten machen sich über Skandinavien an Westeuropas heron. Glücklicherweise konnten sich inzwischen die Regierungsbosse einigen und den Eurofighter in Serie schicken, der mit Ihnen an Bord die Aggressoren zurückwerfen soll.

»EF 2000« ist der inoffizielle Nachfolger von »TFX« und deutlich realistischer als die früheren Flugversuche des britischen Programmiererteams DID. Militärische Flugsimulationen schockieren viele Spieler durch beängstigend viele Tastatur-

befehle, komplizierte Manöver und eine verwirrende Anzahl abstrakter Cockpitinstrumente. Nur wenigen Programmierern gelang es, die schwer zu beherrschenden modernen Kampfmaschinen in ein leicht zu bedienendes Umfeld zu versetzen. Der Preis war dann zu geringe Realitätsnähe, die Hardware-Piloten langweilt. Die Simulationsspezialisten von DID nahmen sich diverse Anregungen und Kritik zu Herzen und nutzten ihre langjährigen Erfahrungen mit hochkomplexen »Kriegsspielen«, die sie für die Royal Air Force schreiben. Wer jetzt den totalen Options-Overkill befürchtet, kann aufatmen. DID gelang es, reales Flugverhalten, detaillierte Grafiken und eine narrensichere Bedienung so zu kombinieren, daß Einsteiger und Profis gleichermaßen ihre Freude haben werden.



Die Vallbildsicht zeigt die detaillierte Landschaft etwas schneller als der Cockpit-Modus



Über dem Nordmeer jagen wir feindliche Schiffe, die sich zwischen den Eisbergen verstecken

► Treffer! Die feindliche MiG vergeht in einer eindrucksvollen Explosion.

Der Eurofighter ist das einzige Flugzeug, das Sie in »EF 2000« fliegen dürfen. Das hat den großen Vorteil, daß sich DID völlig auf die Simulation dieser Maschine konzentrieren konnte. Entsprechend viele Details gibt es zu entdecken: Übersichtliche Cockpitinstrumente, realistische Waffensysteme und viel Hi-Tech, die dem Piloten das harte Leben etwas erleichtert. Die Bedienung des Eurofighters erfolgt mit Joystick, Maus und Tastatur. Das mag kompliziert klingen, ist aber nach der Lektüre des erstklassigen Handbuchs beinahe ein Kinderspiel. Im Luftkampf genügen ein Joystick und wenige Tasten für Schub, Funk sowie Waffen. Für Bodenziele aktiviert man den individuell einstellbaren Autopiloten

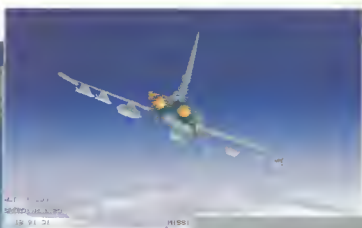
florian stangl

EF 2000 ist wie ein häßliches Entlein, das sich als stolzer Schwan entpuppt. Die Grafik sieht erst etwas biedert aus, ist aber übersichtlich und ungleich realitätsnäher als die der Konkurrenzprodukte. Der Sound paßt sich der bedrückenden und zugleich aufwühlenden Atmosphäre an, der nördische Akzent der Wingmen klingt erfrischend anders als amerikanischer Kaugummi-Slang.

Die wahren Stärken von EF 2000 liegen tiefer im Programm versteckt. Jede einzelne Mission ist bis ins Detail

durchdacht und spielt sich dank der genialen Künstlichen Intelligenz packend. Die gegenwärtigen Piloten fliegen keine stupiden Manöver oder schummeln durch unmögliche »Ausreißer«, wie sie in anderen Programmen leider an der Tagesordnung sind.

Der superbe Kampagnen-Modus setzt noch einen drauf. Bei EF 2000 hat man das Gefühl, wirklich dabei zu sein, anstatt nur eine Mission nach der nächsten herunterzubeten. Für mich ist der Eurofighter die mit Abstand beste Flugsimulation.



Detailgetreu: Während wir einer Rakete ausweichen, läßt der Nachbrenner die erhitzte Luft flimmern.

Eine optimale Hilfe im Luftkampf ist diese Cockpitsicht, die immer das aufgeschaltete Ziel in den Bildmittelpunkt stellt



Das Zielsuchgerät ist kinderleicht zu bedienen und enorm effizient gegen feindliche Stellungen



Auf den ersten Blick ist die Zahl der Anzeigen verwirrend, doch das Studium des Handbuchs klärt Piloten-Neulinge schnell auf



und sucht sich seine Ziele mit den intelligenten Waffensystemen. Schnell wird zum Beispiel ein Gebäude mit dem Laser markiert, die einzelnen Systeme mit der Maus hochgefahren und das Zielkreuz mit den Cursortasten solange auf dem Ziel gehalten, bis die Rakete getroffen hat. Sollte die feindliche Flugabwehr Sie unter Beschuß nehmen, müssen eben schnell ein paar Ausweichmanöver geflogen werden. Dank diverser Anzeigen ist Zielen und Fliegen gleichzeitig kein Problem.

Um sich auf die vielen ausgeklügelten Waffensysteme, das

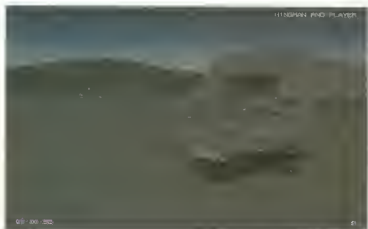
spezielle Flugverhalten des Eurofighters und die hügelige Landschaft Skandinaviens vorzubereiten, gibt es eine Reihe intelligent aufgebauter Trainingsmissionen, die Sie langsam vorbereiten. Auch Profis sollten sich die Zeit nehmen, denn EF 2000 simuliert viele bekannte Systeme etwas realistischer als andere Programme. Ein Beispiel ist die automatische Tiefflug-Hilfe; damit sehen Sie immer, wie hoch Sie nach über den Boden entflandösen. Kleine Anekdote am Rande: Diese nützliche Unterstützung wird dermaßen realistisch dargestellt und berechnet, daß die Entwicklungsfirma für den »ech-



im Wettbewerb

EF 2000 ist dank der einmalig realistischen, dennoch auch für Einsteiger beherrschbaren Nachbildung des modernen Luftkriegs die neue Referenz unter den Flugsimulationen. Das Story-lastige Strike Commander ist etwas leichter zugänglich, aber auch wesentlich flacher und verliert nach über zwei Jahren den Spitzenplatz. US Navy Fighters bietet spannende Missionen mit einer durchdachten Handlung, während Apache Longbow die beste Hubschraubersimulation mit einem spaßigem Netzwerk-Modus ist. Für die friedliebenden Luftkussie empfiehlt sich die ausgefeilte Kunstflugsimulation Flight Unlimited.

EUROFIGHTER 2000	90
Strike Commander	88
US Navy Fighters	86
Flight Unlimited	84
Apache Longbow	82



Einsätze bei Nacht sind besonders schwierig. Intelligente Wingmen erleichtern die Aufgabe jedoch etwas.



Die Außenansicht des gerade anvisierten Gegners ist nicht realistisch, erhöht aber unsere Chancen im Luftkampf (Standard-VGA)

ten« Eurofighter ein Verfahren wegen Industriespionage anstrebt. Die DID-Programmierer konnten aber nachweisen, daß diese Ähnlichkeit Zufall ist...

Die Detailversessenheit sieht der Spieler auch an der komplexen Landschaft. Diese wird mit einer deutlich verbesserten Version der Grafikengine von TFX dargestellt, die nicht nur zusätzlich Super VGA bietet, sondern auch mehr Details zeigt. Allerdings geht das zu Lasten der Rechenpower: Ein schneller 486er ist selbst unter detaillierter VGA-Grafik Pflicht; Super VGA saßten Sie in der höchsten Detailstufe nur ob einem Pentium 90 benutzen.

Die Landschaft ist nicht einfach nur dreidimensional, sondern läßt sich ähnlich wie in »Comanche« auch taktisch nutzen. Peilen Sie beispielsweise ein Objekt per Radar an, bricht der Kontakt ab, sobald eine Bergkuppe zwischen Ihnen und dem Ziel ist. Gleiches

gilt für Raketen, die Sie mit gewogenen Manövern im Tiefflug abschütteln können. Damit lassen sich auch hervorragend taktische Angriffe ausklügeln, in denen sich die Wingmen einsetzen lassen. Bis zu drei Begleiter haben in Ihrer Staffel Platz, mit denen Sie alle gebräuchlichen Manöver des modernen Luftkampfes nachvollziehen dürfen. Je nach Gelände und Situation empfiehlt sich beispielsweise ein zogenartiger Angriff oder ein Hinterhalt, in dem ein Pilot den Köder spielt. Ihre eigenen Aufklärungsflugzeuge erteilen nicht nur Ihnen Aufträge, sondern schicken auch mal eine andere Staf-

fel ins Gefecht, falls deren Position günstiger ist.

Die Kränzung ist der Kompagnenmodus. Hier werden Sie auf vier Ebenen über den Verlauf informiert, wissen als Oberbefehlshaber über die globalen Zusammenhänge Bescheid und können genauso als Pilot selbst an Kampfeinsätzen teilnehmen. Auch hier wird wieder jedes einzelne Element von Ponzer bis zum AWACS-Flugzeug individuell simuliert, was jede neue Kampagne komplett anders verlaufen läßt; je nachdem, wie Sie eingreifen.

Obwohl auch Strategen ihren Gefallen an EF 2000 finden könnten, ist die Action in der Luft der größte Nervenkitzel. Erfreulicherweise greifen die gegnerischen Piloten nicht auf stereotype Manöver zurück, sondern beherrschen ein beachtliches Repertoire überraschender Angriffe. So wird der verbissene Zweikampf mit einem MiG-Piloten schnell zum flachen Schlagabtausch, bei dem Sie deutlich merken, daß die Künstliche Intelligenz Ihre Manöver analysiert und das Programm entsprechend reagiert. Noch besser geht es im Netzwerk-Modus, in dem zwei komplette Staffeln einander jagen dürfen. Untermolt werden die fesselnden Einsätze von erstklassiger Sprochougabe mit putzigem skandinavischem Akzent und der ruhigen CD-Musik. Wuchtige Triebwerksgeräusche und viele Soundeffekte runden die eindrucksvolle Atmosphäre ab. (fs)

monika stroschek

Erst einmal heißt es tief Luft holen angesichts der enormen Detailfülle. Einsteiger sollten aber nicht gleich kapitulieren, sondern sich den hervorragenden Trainingsmissionen und dem einwandfreien Handbuch anvertrauen. Damit lernt jeder schnell den Umgang mit lasergesteuerten Bomben und den zuverlässigen Flügelmännern. Wer sich ein wenig einarbeitet, begeistert sich am wirklich

völlig anderen Spielgefühl. Vergessen Sie stereotype Aktionen der Gegner oder langweilige Wingmen – EF 2000 ist trotz aller Komplexität mit mehr Action vollgestapelt, als die meisten Konkurrenten. Kritikpunkte verdient einzig der Hardwareanspruch, der vielen PC-Besitzern den Spaß an EF 2000 vergällt. Denn nur mit einem schnellen Pentium kann man alle Details genießen.

eurofighter 2000

320 x 200 Pixel 640 x 480 Pixel 1024 x 768 Pixel Hi/Truecolor	5 Blaster Mono 5 Blaster Stereo Conquer MIDI 50400 Bps CD-Audio JMW 32
--	---

Speile-Typ: Flugsimulation

Hersteller: DID/Ocean

Ca.-Preis: DM 130,-

Kopierschutz: CD-Abfrage

Spielextext: Deutsch; gut

Sprachausgabe: Englisch; wenig

Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Bedienung: Sehr gut

Grafik: Gut

Sound: Sehr gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

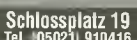
Empfehlen: Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Für SVGA: Pentium (100 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 7 – 55 MByte

CD-Belegung: ca. 100 MByte

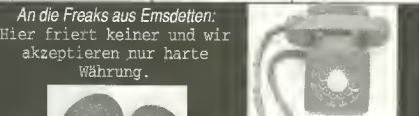
Anzahl Spieler: 1 – 8 (Netzwerk)

MICRODOC



NHL 95 64 90DA

1



Schneller:

Noch einmal für alle
Neuheiten-Jäger:
**Bestechung ist fast völlig
zwecklos.**

54,900DM • ACTION REPLAY

(nix wissen) ?=Unbekannt X=Keine Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.

FIFA SOCCER '96

Abseitsfalle und Fallrückzieher im eleganten 3D-Gewand: Die gewaltig verbesserte Fortsetzung zu »FIFA Saccor« betört nicht nur eingeschwarene Fußball-Fans.

Friede auf Erden: Effenberg kickt wieder in der Nationalmannschaft. Lathar Matthäus ist auf wundersame Weise genesen und schiebt sich friedlich mit Sammer die Bälle zu, ohne daß ein Interview nach Spielende zu befürchten wäre. Saviel Harmonie kann natürlich nur auf einem virtuellen Rasen herrschen: Die Kicker-Prominenz gehacht auf Jaypad-Druck, wenn man sich Electronic Arts' brandneue Version von »FIFA Saccor« zulegt. Der Vorgänger war vor 18 Monaten die erste brauchbare PC-Fußballsimulation mit ordentlicher Grafik. Der Zahn der Zeit und aufgeweckte Konkurrenztitel krabberten inzwischen am Renommee, doch die »'96«-Neuauflage hat's in sich. Realistische Spielernamen, 3D-Darstellung, deutsche Sprachausgabe und eine weitaus komplexere Steuerung sind die wesentlichen Verbesserungen der Fortsetzung.

Daß man jugendliche Großverdiener in kurzen Hosen auch mittels feiner 3D-Grafik hinter einem Ball herrennen lassen kann, scheint in letzter Zeit einigen Programmierern aufgefallen zu sein – siehe auch Test von »ron-Saccor« in dieser Ausgabe. Zurück zu Electronic Arts: Kicken beim alten FIFA nach konventionelle Sprites im schräg-van-aben-Look über den Bildschirm, errechnet der Nachfolger das Geschehen mit ausgefeilten 3D-Routinen. Stufenlose Zooms sind dabei ebenso möglich wie die Wahl verschiedener Kamera-Blickwinkel. Per Funktionstastendruck schalten Sie mitten im Spiel zwischen den sieben Betrachtungsmodi um: Von der chronisch unübersichtlichen »Mittendrin«-Optik bis zum TV-gerechten Ausblick mit intelligenten Schwenks ist für jeden Geschmack



Dank weitgehend realistischer Spielernamen bietet FIFA '96 besonders viel authentische Atmosphäre

etwas im Repertoire. Wer Hardware oberhalb der Grenze 486/66 sein Eigen nennt, darf sich die Pracht zudem in Super VGA gänzen. Hochauflösend ist der 3D-Schnickschnack gar nicht mal so rechenaufwendig; kleinere Pentiums mit guter Grafikkarte haben wenig Probleme. Nicht ärgern, wenn's ruckt: Super VGA ist nur

ein Bonus; auch in der niedrigen Auflösung sieht das 3D-System von FIFA '96 manierlich aus und schränkt die Spielbarkeit nicht ein.

Neben der frischen Grafik-Engine sorgt die Steuerung für viel Umgewöhnung. Die Programmierer nutzen konsequent Jaypads mit 4 Feuerknöpfen aus, die bei Sportspielern mittlerweile zur Pflichtausrüstung gehören. Nicht nur, daß 3 Knöpfe belegt sind; durch Kombinationen mehrere Buttons



Abortige Ansichten der Spieldesigner (Illgen wieder als Notionallottorwurf?) lassen sich per Auswechslung korrigieren



im wettbewerb

Electronic Arts entführt PC-Fußballer ins 3D-Zeitalter und vergißt dabei die Spielbarkeit nicht: FIFA '96 ist erheblich anspruchsvoller und besser als der Vorgänger. Auch UBI-Softs unkompliziertes Action Soccer, das besonders für Einsteiger gut geeignet ist, muß sich beugen. Dank der starken Strategie- und Ligo-Elemente ist Sensible World of Soccer trotz einfacher Steuerung und schlichter Grafik eine Alternative. Leicht abgeschlagen: Der schlumpige Sensible-Soccer-Abklatsch »Fußball total«.

FIFA SOCCER '96	88
Action Soccer	82
FIFA Saccor (abgewertet)	80
Sensible World of Soccer	79
Fußball total	61

Es muß nicht immer Super VGA sein: Auch in der niedrigeren Auflösung kommt der 3D-Effekt gut rüber.





Der feine Unterschied: Links sehen Sie diese Szene in Standard-Auflösung. Rechts zum Vergleich die Super VGA-Darstellung, für deren Detailpracht man einen Pentium unter der Haube haben sollte.



Hier bestücken Sie ein individuelles Team mit Kickern Ihrer Wahl. Die Spielerdaten lassen sich allerdings weder ändern noch ergänzen.



Alles, was ein Hauptmenü braucht: Dieser Bildschirm begrüßt Sie nach dem Programmstart.



werden weitere Techniken ausgeführt. Das hat zur Folge, daß Spieler mit »normalen« 2-Knopf-Joysticks nicht alle Manöver einsetzen können. Hier ist man im Angriff auf Pässe, Schüsse und Heber/Flanken beschränkt. Gamepad-Spieler kommen zusätzlich in den Genuß von »flachen Hebern«, gezielten Fallrückziehern und Schüssen aus der Drehung. Einen Sprint legt Ihr Kicker durch anhaltendes Drücken des

Paß-Knopfs hin; in der Defensive wird auf bewährte Tugenden wie sanftes Stören oder energisches Grätschen gesetzt. Die schöne Gegnerbehinderungs-Nuance »staßen« ist wiederum Gamepad-Spielern vorbehalten.

Damit die neuen Techniken in Ruhe gelernt werden, begehen Sie sich in den Trainingsmodus. Hier werden Standardmanöver Lektion für Lektion absolviert. Wer seine Übungen am effektivsten verrichtet, wird sogar in einer Art High-Score-Liste verewigt. Außerdem gibt es für Einsteiger den Modus »Semi-Pro«, der einige Vereinfachungen bietet. In jedem Fall hat FIFA '96 mehr Spielkultur auf Lager: Das beliebte Weitschuß-Festival des Vorgängers kann man hier vergessen. Zum einen markieren die Abwehrspieler energischer; zum anderen lassen die Torhüter kaum nach Kullerbälle aus weiter Ferne ins Netz klatschen. Die Angriffsbemühungen der Computerspieler sind ebenfalls ausgefeilter: Mit schnellen Doppelpässen irritieren sie die Abwehr. Wer vareilig rennt und grätscht, wird ausgespielt – schon spaziert der gegnerische Mittelstürmer unbewacht in den Strafraum.

Abteilung »Geselligkeit«: Wer seinen Beitrag zur Sanierung

Im Trainingslager üben wir Standardsituationen wie z.B. verschiedene Freistoßvarianten

heinrich lenhardt

Weihnachten mit EA Sports: Nach den Eishockeyspielern haben jetzt auch die Fußballer ihre gelungene Bescherung. Das war aber auch höchste Eisenbahn. Der 94'er-Version von FIFA Soccer geht mittlerweile die Puste ähnlich schnell aus wie einer Altherrenmannschaft in der Verlängerung. Und siehe da, Electronic Arts hat den Ball quasi neu erfunden. In puncto Grafik, Steuerung und Spielmodus-Vielfalt gibt es dramatische Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.

Genug Euphorie für eine 90er-Wertung ist bei mir aber nicht da. So schön und anspruchs-

voll sich FIFA '96 spielt – ein bißchen mehr Strafraum-Aufregung und weniger Gegrätsche im Mittelfeld wären wünschenswert.

Die nicht karrierbaren, veralteten Mannschafts-Zusammensetzungen sind ein ebenso marginaler Schönheitsfehler wie die etwas mageren Statistiken.

Hat man sich einmal an die Steuerung gewöhnt, reißt allmählich ein klares Fazit heran: Auf PC-Bildschirmen gibt es zur Zeit nichts Besseres in Sachen Fußball. Das beneidenswerte durchgestylte FIFA '96 erfüllt auch gehobene Sparsimulation-Ansprüche.



Die Hinterkamerakamera in der Wiederholung zeigt alle grauzugigen Details: Eine Hereingabe in den Fünft-Meter-Raum bugsiert Maltbäus zum Eigentor über die Linie.



der Telekom leisten möchte, klickt per Mausklick gegen einen FIFA-verrückten Online-Kumpel. An einem PC dürfen jetzt bis zu vier Spieler gleichzeitig ran; nur um die Verteilung von Gamepad, Joystick, Tastatur (ajel) oder Maus (ajeme!) muß man sich noch klappen.

Der Schwierigkeitsgrad im Duell mit dem Computer wird durch die Wahl der Mannschaften bestimmt. Dutzende von Nationalmannschaften und hunderte von Vereinstams – deutsche Bundesliga inklusive – stehen zur Wahl. FIFA '96 bietet realistische Spielernamen, die aber nicht ganz auf dem neuesten Stand sind. Bundesliga-Zusammensetzung und Transfer-Gewohnheiten sind etwa um ein Jahr veraltet. Bei FIFA '96 klickt z.B. Heika Herrlich noch brav in Gladbach und Guida Buchwald ist aktiver Nationalspieler. Leider gibt es keinen Namenseditor, um neue Spieler zu basteln und die Kader zu aktualisieren. Wenigstens dürfen Sie sich eigene Auswahlmannschaften schnitzen und mit beliebigen Kickern aus dem FIFA-Fundus besetzen.

Neben den kompetent mitgrählenden Stadionbesuchern bietet FIFA '96 einen deutschen Spartrepper. Seine Kommentare zum Spielgeschehen wirken mitunter deplaziert: Der peinliche Verzweiflungsrall, bei dem jedem Keeper allen-

falls das Zwerchfell juckt, wird manchmal als »gefährlich, knapp vorbei«-Wunderschuß interpretiert. Was hingegen sehr gut kommt, ist das Nennen der »echten« Spielernamen während des Matches (»Gut gestört von Baggia«) – ein echter Atmosphäre-Bonus.

Im Liga-Modus wirken sich jetzt gelbe und rote Karten dauerhaft aus; die betroffenen Sünder werden vorübergehend gesperrt. Einzelne Partien im Verlauf einer langen Saison lassen sich auf Wunsch schnell vom Computer berechnen. Die Statistik-Sektion kann es nicht mit dem Zahlensalat eines »NHL Hackey '96« aufnehmen, bietet aber immerhin eine Torschützenliste der aktuellen Liga. Etwas weniger Nährwert hat die Liste der Kicker mit den häufigsten Platzverweisen. Und die bewährten Spielstrategie-Optionen des Vorgängers finden Sie natürlich auch in FIFA '96 wieder: Auswechslungen ermüdender Spieler oder Mannschaftstaktiken von der Abwehrschlacht bis zum Kanterfußball lassen sich während des Matches ausführen.



Alle Punkte des Options-Menüs auf einen Klick



Während des Spiels dürfen Sie jederzeit zwischen sieben Kamera-Perspektiven umschalten

fifa '96 virtual stadium soccer

■ 320 x 200 Pixel
■ 640 x 480 Pixel
■ 1024 x 768 Pixel
■ S-Bios Stereo
■ S-Bios Stereo
■ General MIDI
■ Gravis Ultrasound
■ CD Audio
■ AWE 32

Speile Typ: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Co.-Preis: DM 130,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spielext: Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe: Deutsch; gut
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Sehr gut
Grafik: Sehr gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CD-Belegung: ca. 580 MByte
Anzahl Spieler: 1 - 4 (gleichzeitig; auch via Modem spielbar)

dynamic soft

CD-ROM

3D Ultra Pinball	EV	63,95
7th Guest	DA	29,95
11th Hour	DA	69,95
Acas Call Edition	DA	69,95
Across the Rhine	DV	89,95

FIFA Soccer '96 DV 78,95

Action Soccer	DV	69,95
Adams Family Pinball	DA	75,95
AH-64 Longbow	DV	85,95
Air Power	DA	75,95
Alban	DA	85,95
Aliens	DA	75,95
Apache Longbow	DV	79,95
Archibald Applebrook	DV	75,95
Ascendancy	DV	81,95
Awful Green Things	DA	i. Verb.
Batman Forever	DA	i. Verb.
Battle Beast	DV	85,95
Battle Isle 2 & Scenery	DV	79,95
Battle Isle 3	DV	85,95
Battle Race	DA	*79,95
Bermuda Syndrome	DA	85,95
Bing!	DV	69,95
Blitzkrieg Gold	DV	89,95
Blitzkrieg Mission (CD)	DV	49,95
Blitzkrieg (Screamer)	DA	59,95
Brett Hull Hockey 95	DA	79,95
Bureau 13	DV	24,95
Burn Cycle	DV	85,95
Burning Steel 3	DV	*75,95
Burned in Time	DV	79,95
Coscar 2	DV	79,95
Capitalism	DV	79,95
Caribbean Disaster	DV	*85,95
Championship Manager 2	DV	89,95
Chaos Central	DA	79,95
Chewy-Flucht von F5	DA	75,95
Civilization	DA	39,95
Civilization 2000	DV	*89,95
CivNet	DV	*85,95
Colonization	DV	85,95
Com. Aces a.t. Deep	DV	90,95
Command & Conquer	DV	90,95
Commander Blood	DV	79,95
Creature Shock	DV	89,95
Crusade	DV	85,95
Crusader-Na Remorse	DV	89,95
Cyberia 2	DV	*89,95
Cybergame	DV	*79,95
Cyberspeed (Win95)	DV	*75,95
Daedalus Encounter	DV	90,95
Das Schwarze Auge 3	DV	*79,95
Down Patrol	DA	39,95
Deep Sea (X-Com & Ufo)	DV	59,95
Der Clow & Profislink	DV	34,95
Desert & Jungle Strike	DA	59,95
Destruction Derby	DA	89,95
Die Siedler	DV	*45,95

CD-ROM

Die Siedler 2	DV	*85,95
Dime City	DV	79,95
Doglight	DA	39,95
Dschungelbuch (nur 3,5")	DA	63,95
Dungeon Keeper	DV	*84,95
Earl's Command	DA	*75,95
EF 2000 (TFX)	DA	89,95
Elite 2	DV	29,95
Endorath	DA	*63,95
Entomorph	DA	*75,95
Extrudors	DA	*59,95
Extreme Pinball	DA	*75,95
F-15 Strike Eagle 3	DA	39,95
F-117 A. Nighthawk	DA	39,95
FADE TO BLACK	DV	85,95
Fatal Racing	DA	79,95
FIFA Soccer 96	DV	78,95
Fighter Duell	DA	75,95
Flight a.t. Amazon Queen	DV	79,95
Formula One Grand Prix	DA	39,95
Formula One Gr. Prix 2	DV	*94,95
Frankenstein (Win 95)	DA	*90,95
FX-Fighter	DA	79,95
Gene Wars	DV	*79,95
Grande Prix Manager	DV	*84,95
Hard Ball 4	DA	79,95
Hattrick	DV	78,95
Heart of Darkness	DV	*89,95
Hell	DA	29,95
Hellfire Zone	DA	29,95
Heroes of Might & Magic	DV	79,95
Hexen	DA	85,95
Hi-Octane	DA	29,95
Hide in One	DV	79,95
Hollywood Pictures	DA	i. Verb.
Hoops (Basketball)	DV	*75,95
Hugo 3	DV	*75,95
Ice & Fire	DV	79,95
Indy Car Racing	DA	29,95
Indy Car Racing 2	DV	79,95
Jagged Alliance	DV	89,95
Lands of Lore	DV	39,95
Lands of Lore 2	DV	i. Verb.
Legend of Kyandria 3	DV	78,95
Lemmings 3 D	DA	89,95
Lion	DV	*75,95

Warcraft 2 DV 79,95

Little Big Adventure	DV	89,95
Live Action Football	DA	79,95
Lost Eden	DV	79,95
Mad News	DV	69,95
Made in Germany	DV	67,95
Magic Carpet PLUS	DV	85,95
Magic Carpet 2	DV	85,95
Mechwarrior 2	DV	85,95
Megapack 3	DA	79,95
Metal Marines	EV	*69,95
Mission Critical	DA	*79,95
Monopoly	DV	*75,95

CD-ROM

Mortal Coil	DA	69,95
MYST	DV	75,95
Nascar (Win 95)	DV	i. Verb.
Nascar Racing	DA	79,95
Nascar Track Pack	DA	45,95
Navy Strike	DA	*94,95
NBA Live 95	DA	90,95
NBA Live 96	DV	i. Verb.
Need for Speed	DV	85,95
Network	DA	39,95
NHL Hockey Classic	DA	39,95
NHL Hockey 96	DV	78,95
Panic in the Park	DA	79,95
Panzer General 2	DV	*75,95
Paws of Fury	DA	24,95
Perfect General 2	DA	79,95
Perfect Pinball	DA	45,95
Peika	DA	69,95
PGA Tour Golf	DV	39,95
PGA Tour Golf 96	DV	79,95

Rebel Assault 2 EV 71,95

Phantasmagoria	DV	*90,95
Pinball Illusions	DA	63,95
Pinball Mania	DA	63,95
Pinball Wizard 2000	DA	*69,95
Pinball World	DA	69,95
Pitfall: The Mayan Adv.	DV	79,95
Pole Position	DV	*89,95
Pool Champion	DA	*69,95
Primal Rage	DV	89,95
Prisoner of Ice	DV	85,95
Privateer	DA	39,95
Psycho Pinball	DV	71,95
Ron Soccer	DV	79,95
Raven Project	DV	*75,95
Rayman	DA	*71,95
Rebel Assault 2	EV	*71,95
Rebel Assault 2	DV	*83,95
Riddle of Master Lou	DV	*89,95
Ripper	DA	i. Verb.
Road Warrior	DA	63,95
Sensible Golf	DA	*69,95
Sensible World of Soccer	DV	*79,95
Shockwave (Win 95)	DV	*79,95
Sid Meier Classics	DV	85,95
Silent Hunter	DA	*75,95
Silent Steel	DV	105,95
Sim City 2000 Collection	DV	90,95
Sim Isle	DA	79,95
Sim Tower	DV	80,95
Sim Town	DV	75,95
Simon the Sorcerer 2	DV	84,95
Simulation Compilation	DV	*59,95
Space Marines	DV	79,95
Space Quest 6	DV	84,95
Sport Compilation	DV	62,95

CD-ROM

SSN-21 Seawolf	DV	39,95
Star Crusader	DV	24,95
Star Trek: Final Unity	DV	95,95
Steel Panthers	DA	75,95
Stonekeep	DV	90,95
Strategy Compilation	DV	59,95
Street Fighter 2	DA	24,95
Strike Commander	DA	39,95
SU 27 Sukhoi	DA	*75,95
Submarine Warrior	EV	85,95
Subwar 2000	DV	42,95
Syndicate Plus	DV	39,95
System Shock	DV	39,95
T-MEK	DA	79,95
Talisman	DV	*75,95
Task Force 1942	DA	41,95
Tek War - W. Shatnar's	EV	38,95
The Dig	EV	71,95
The Dig	DV	*83,95
The Scroll	DV	*59,95
This Means War	DV	*85,95
Thunderhawk 2	DV	*79,95
Thunderscape	DA	*75,95
The Fighter	EV	*67,95
TILT	DA	*75,95
Tiny Troops	DA	*69,95
Top Gun-Fire at will.	DV	94,95
Transport Tycoon deluxe	DV	*84,95
Tri-Trip	DA	i. Verb.
Turrican 2	DV	61,95
Ultimate Classic	DA	39,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	39,95
Unnecessary Roughness	DA	79,95
US Navy Fighters Gold	DV	85,95
USS Ticonderoga	DA	79,95
Virtual Chess	DV	79,95
Virtual Karts	DV	*94,95
Virtual Pool	DA	89,95
Volleyball	DV	89,95
Warcraft 2	DV	78,95
Warhammer	DA	*79,95
Warriors	DV	75,95
Warworld vs. Comanche	DV	77,95
Westwood Compilation	DV	79,95
Wetlands	DA	69,95
Whales Voyage II	DV	85,95
Wing Armada Classic	DA	*39,95
Wing Commander 2	DA	39,95
Wing Commander 3	DV	78,95
Wing Commander 4	DV	*94,95
Wipeout	DA	89,95
Witchaven	DA	69,95
Worms	DV	69,95
X-Fighters US	DV	*85,95
X-Wing Collection 2	DV	75,95
Yoda	DA	i. Verb.
Zombie Dinos	DA	79,95
Zone Raiders	DA	i. Verb.
SideWinder & Fury 3 Joystick	DV	119,95
Wingman Extreme Joystick	DV	99,95

Versandkosten: Nachnahme nur 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse nur 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/HwL.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM
Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren

ran-SOCCER (ACTUA SOCCER)

3D-Fußball, die Zweite: Was kann bei einem Aufgebot von Polygon-Kickern, Super-VGA-Grafik und dem freundlich brummenden Jörg Wontorro schon schiefgehen? Erstaunlich viel...

Schön ist die Wunderwaffe »Morke-ting«. Man klebt nur ein bekanntes Logo oder einen Namen auf T-Shirt/Socken/Spielepackung, schon klinken bei der Zielgruppe alle rationalen Instinkte aus: »muß haben-haben-haben«! Solchen Theorien verdanken wir es wahrscheinlich, daß Gremlins neue Fußball-Simulation »Actua Soccer« in Deutschland als »ran-Soccer« von Greenwood vertrieben wird. Außerdem dem Logo der SAT1-Sportsendung gibt es die Kuschelstimme von Moderator Jörg Wontorro als Sprachausgabe-Bereicherung zu vermelden. Der große Säusler meldet sich allerdings erst ab 8 MByte RAM zu Wort.

Rein spielerisch sind beide Programmversionen absolut identisch.

Fast zeitgleich wie Electronic Arts »FIFA Soccer '96« hat das Gremlin-Programmerteam seine Liebe zu 3D-Routinen entdeckt. Bei ran-Soccer wuseln keine klobigen Knuffel-Kicker dem Ball hinterher. Aus Polygonen zusammengesetzte Spieler tänzeln vielmehr unnachahmlich geschmeidig durchs virtuelle Grün. So richtig schön kommt der 3D-Effekt in der Standard-Kameraeinstellung rüber, die allerdings nicht den Übersichtlichkeits-Sonderpreis gewinnt. Den erntet die »Super-weitweg«-Ansicht, eine Spe-



Hachaufäsend jubeln sich die Polygon-Nationalspieler einen ab, nachdem der Ball im Tor landete

zialität für größere Monitore. Insgesamt acht Perspektiven stehen zur Wahl. Liebhhaber des Kuriosen bestaunen das Geschehen gar aus den Augen des Schiedsrichters. Die Anpassung einiger optischer Details und der Grafik-Auflösung lindert die Temponot auf langsamen Rechnern. 486-Besitzer werden sich wohl mit Standard-VGA begnügen müssen. Für die deutlich hübschere SVGA-Darstellung kann ein netter kleiner Pentium nicht schaden. Die Steuerung unterstützt leider nur die 2 Feuerknöpfe von Standard-Joysticks. Damit werden primär Pässe und Schüsse ausgelöst. Gleichzeitiges Knopfdrücken kann auch einen hohen Poß bzw. einen gelupften Schuß verursachen. Sie sollten dabei stets ein Symbol beachten, das rund um die



Formation und Mannschaftsaufstellung dürfen vor einem Match geändert werden. Jeder Spieler hat individuelle Talentwerte.



im wettbewerb

FIFA Soccer '96 ist der Gewinner dieses Spieltags. Electronic Arts vernachlässigt bei aller Liebe zur 3D-Grafik Steuerung und Anspruch nicht. UBI-Softs unkompliziertes Action Soccer hält sich dank guter Spielbarkeit wacker.

Wegen der starken Strategie- und Ligo-Elemente ist Sensible World of Soccer trotz einfacher Haktik-Steuerung und schlichter Grafik eine Alternative. Tabellenletzter: Ancos dritter (...und hoffentlich letzter?) Kick Off-Versuch.

FIFA Soccer '96	88
Action Soccer	82
Sensible World of Soccer	79
RAN-SOCCER	58
Kick Off 3	49

Bei den verschiedenen Blickwinkeln ist eigentlich für jeden Grafikgeschmack etwas dabei



DAS WORT **'TAXI'**

KÖNNTE GLATT
IHR LETZTES SEIN!

ROAD WARRIOR



GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, Steinplatz 10, 41061 Mönchengladbach, Germany.

0180-5304525



Ein typisch dämliches »ran Soccer«-Tar, nach einmal in Zeitlupe »ge-nassen«. Der Abschlag landet auf dem Fuß eines Gegners, der den Ball direkt ins Netz kickt. Unser schläfriger Tarwakt guckt desinteressiert zu.

Spielelexikon

Füße des Spielers zu sehen ist, den Sie gerade steuern. Ein Dreieck signalisiert, daß der Knabe in Ballbesitz ist; ein blinkendes Dreieck macht auf günstige Schußdistanzen aufmerksam. Der Stern erscheint bei einem Spieler, der den Ball gleich bekommen könnte. Wenn Sie jetzt schnell den Feuerknopf drücken, wird er gleich eine Direktabnahme versuchen. Das kann je nach Position und Tarenfernung ein Valleyschuß, ein Kopfball oder eine Verlängerung per Hacke sein.

Das Quadrat taucht bevorzugt auf, wenn ein Kicker sich am seitlichen Rand der gegnerischen Hälfte tummelt. Drücken Sie bei Quadrat-Anzeige einen Schußknopf, schlägt der Spieler eine Flanke in den Strafraum. Zuguterletzt kennzeichnet ein Kreis einen Spieler, der zwar von Ihnen

gesteuert wird, aber nicht in Ballbesitz ist.

44 Nationalmannschaften unterschiedlicher Stärke stehen für Freundschaftsspiele, Pokal oder Liga zur Wahl. Allerdings gibt es keine Bundesliga-Vereinstams, wie man es angesichts der »ran«-Lizenz erwarten könnte. Die Namen der Herren Nationalspieler sind zudem leicht verfremdet –

heinz lenhardt

Wenn ich jetzt sage »Ich bin enttäuscht«, dann ist das die Unterbreitung des Jahres. Da wird man auf Messen mit schicken Grafikstudios aufge-geht, bekommt bei der deutschen Version den leibhaftigen Jörg Wanka zu Gehör – und dann spielt sich der Schickimicki-Polygon-Dribbel-power-Wunderbraten wie die Seuche.

Angesichts der elegant aussehenden Polygon-Akteure drängt sich ein Vergleich auf: Dilettanten klickende Bezirksligisten werden vom Sponsor mit neuen, schillernden Trikots ausgestattet. Das Publikum schmalzt mit der Zunge ab des schicken Outfits, doch beim Anstoß fällt die Fassade zusammen. Nur weil sie cool aussehen, treten die Jungs den Ball nicht besser. ran-Soccer wäre ohne die geschneigte Technik ein Desaster. Der Ball hüpfet wild durch die Lüfte, als hätte jemand

vorübergehend die Schwerkraft ausgeschaltet. Die Spielerintelligenz läßt befürchten, daß die Jungs schon beim Schritzen der Stiefel ihre Probleme haben: Ganze Abwehrreihen gehen gerne spazieren; drei Stürmer lümmeln dann einsam vor dem Keeper rum. Der hält zwar vallautomatisch wildeste Schüsse aus kurzer Distanz, läßt aber bevorzugt einen Verlegenheitsklatscher aus 30 Metern ins Netz happen.

Die Steuerungsidee ist neu und nicht schlecht. Die ganzen Anzeigen machen das Gekicke nur unnötig kompliziert. Eine kansequente Ausnutzung von 4-Feuerknopf-Jaypads wäre sinnvoller gewesen. Ein paar 3D-Rauten und Menüscreens machen eben noch kein gutes Fußballspiel. Mit dem äußerst unrealistischen Gekicke von ran-Soccer werden nur Anhänger rüden Basis-Gebalzes etwas anfangen können.

FIFA '96 GEGEN RAN-SOCCER

KRITERIUM	FIFA '96	RAN-SOCCER
Nationalteams	ja	ja
Vereinstams	ja	nein
Spieleramen realistisch?	ja	nein
Editor für Spielernamen?	nein	ja
Unterstützung von 4-Button-Jaypads	ja	nein
Netzwerk-Modus	nein	ja
Deutsche Spielkommentare	ja	ja
Realitätsanspruch	sehr gut	ausreichend
Steuerung	sehr gut	befriedigend
3D-System	sehr gut	sehr gut
Präsentation	gut	befriedigend
Statistiken	befriedigend	mangelhaft
Strategie & Taktik	gut	ausreichend
Lenhardt-Rating:	Champions League	Zweite Liga



Nicht schön, aber schnell: die niedrige Grafikauflösung. Wenn's dann immer nach rückt, schalten Sie das Stadion weg oder verkleinern den Bildausschnitt.

aus Babel wird z.B. ein nicht unbelustigender »Bubbel«. Mit dem Namenseditor können Sie solche Kleinigkeiten rasch beheben und zudem auf Veränderungen im Kader reagieren (...oder mal rasch den guten Effe in die Nationaleff zurückholen).

Während einer Partie dürfen Sie jederzeit eine Wiederholung der letzten 15 Sekunden aufrufen, die Formation ändern und Spieler auswechseln. Ein ungewöhnliches Vergnügen verspricht der Netzwerk-Modus, bei dem bis zu 20 Personen gleichzeitig kicken. Jeder Feldspieler wird dann von einem anderen menschlichen Teilnehmer gesteuert. (hl)

ran-soccer (actua soccer)

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16/Truecolor
 5/Block Mono
 S/Dolby Stereo
 General MIDI
 Gravis Ultrasound
 CD Audio
 AWE-32

Spiele-Typ: Sportspiel
 Hersteller: Gremlin/Greenwood
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Kopierschutz: CD-Abfrage
 Spieltext: Deutsch; gut
 Sprachausgabe: Deutsch; gut
 Anspruch: Für Fortgeschrittene
 Bedienung: Befriedigend
 Grafik: Gut
 Sound: Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM
 Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
 Festplattenplatz: ca. 20, 40 oder 80 MByte
 CD-Belagung: ca. 110 MByte
 Anzahl Spieler: 1 – 4 (gleichzeitig an einem PC); bis zu 20 per Netzwerk.



Aptiva? Was ist das denn?

Hot stuff. Sound, Farbe, Animation und noch viel mehr.
Jede Menge Möglichkeiten für Erwachsene und für Kinder.

Spaß.

Erwachsene fahren voll ab aufs Jump-Start-Kindergartenspiel und das Zaubertheater. Kids mögen Sport und die Unterwasserabenteuer. Oder war es umgekehrt?

Multimedia.

Kids verfolgen Raumschiffe, die in atemberaubender 64-Bit-Grafik sanft durchs All schweben. Wer die Außerirdischen erfolgreich abwehrt, hört den satten Klang von 30-Watt-Boxen im schönsten 3-D-Kinosound.

Easy going.

Aptiva ist ruck, zuck! am Netz. Auspacken, mit ein paar Handgriffen aufbauen, und nach wenigen Minuten kann es losgehen.

Volles Programm.

Full-Power-Business-Software. Wenn Sie wollen, können Sie also abends zu Hause weiterarbeiten (falls die Kids Sie ranlassen).

24-Stunden-Service.

Um vier Uhr morgens geht's plötzlich nicht weiter? Kein Problem! Unsere HelpWare-Berater sind rund um die Uhr im Einsatz. 365 Tage im Jahr.

Aptiva gibt es ab sofort und ab 3.299,- DM*.

Am besten, Sie schauen sich den Aptiva mal in Ihrer Allkauf-Filiale an und nehmen ihn gleich mit. Oder Sie bestellen einfach per Telefon bei IBM DIREKT unter: 01 80/2 32 43 53.

Aptiva. Alles, was Sie wollen.



*Der genannte Preis gilt bei Bezug von IBM DIREKT.

IBM



WARCRAFT 2

TIDES OF DARKNESS

Die Taktik-Überraschung des letzten Jahres hat einen Nachfolger bekommen: Kann Blizzards »Warcraft 2« gegen die Strategie-Referenz »Command & Conquer« bestehen?

Von den blutrünstigen Orks aus ihrer Heimat vertrieben, fänden die Menschen Zuflucht bei den netten Elfen und Zwergen des Nachbarkontinents. Doch kount hat man sich hier eingelebt, die vom dauernden Schädelspalten schortigen Waffen neu geschmiedet und die Rüstungen geputzt, taucht eine dunkle Walke am Horizont auf:

Die Orks haben eine gewaltige Invasionsflotte aus Kriegsschiffen und Zeppelinen versammelt und wallen ihr Erwerbungswork vollenden. Es liegt an Ihnen, die »Tides of Darkness« zurückzuschlagen und den Krieg endgültig zu beenden.

Mit »Warcraft« feierte Blizzard im letzten Jahr einen Überraschungserfolg: Kansequent hatten sie das Echtzeit-Strategiespiel »Dune 2« von Westwood kopiert, erweitert und von Science-fiction auf Fantasy umgemodelt. Als besonderer Gag durfte man beide Seiten spielen, also Menschen und Orks. Warcraft 2 greift Handlung und Kanzept des Vorgängers auf, sichtbarste Änderung ist die verbesserte Grafik in schicker Super-VGA-Auflösung. Wie schon im ersten Teil, dürfen Sie auf beiden Seiten rund 15 Szenarios durchkämpfen, in denen Sie zunächst ein kleines Dorf ausbauen.



Hier tobt eine wilde Seeschlacht mit U-Booten und Luftaufklärung



In diese heftige Schlacht greift jetzt auch noch einer unserer »Todesritter« ein

Hat man erste Angriffe des Gegners abgewehrt und eine schlagkräftige Armee herangezöchtet, geht es dann in die Offensive. Einige Szenarios sind aber auch differenzierter, so muß man Gefangene befreien oder eine bestimmte Figur sicher zu ihrem Ziel eskortieren. Die vom Vorgänger bekannten Höhlen-Levels gibt es nicht mehr, dafür streift man durch drei verschiedene Klimazonen: Wiesenlandschaft, Eiswüste und Ödland.

Neu ist auch, daß man seine Basis nicht mehr an Straßen entlang bauen muß. Das Errichten eines Gebäudes ist überall dort möglich, wo ein Bauer (sazusagen die Allzweck-Arbeitskraft im Spiel) steht. Gob es in Warcraft 1 nur die Rohstoffe Holz und Gald, ist nun Öl hinzugekommen. Dieses findet man in farbig gekennzeichneten Stellen des Ozeans – im Gegensatz zu den Landratten und Festlandarks des ersten Teils, hot Warcraft 2 nömlich auch Schiffe im Arsenal. Aufmerksame Leser werden feststellen, daß sich seit unserer Preview des Spiels in Ausgabe 10/95 zwei Details geändert haben: Das »Auskundschaften« von Ölvorkommen



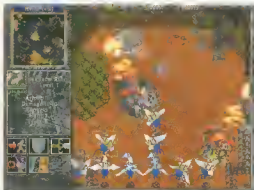
Ein Bauernaufstand wird von unseren Rittern unbarmherzig niedergeschlagen



im Wettbewerb

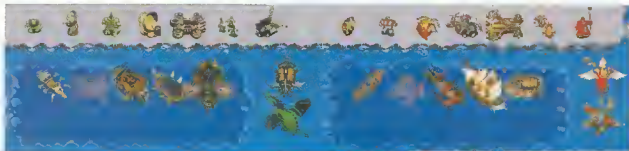
Der Westwaad-Knaller Command & Conquer bleibt Warcraft 2 in den Punkten Bedienung, Präsentation und taktische Tiefe überlegen. Blizzards Fortsetzung braucht sich dank Super-VGA-Auflösung, »Schlachtenbeleuchtung« und Editor aber keinesfalls zu verstecken, die Verbesserungen gegenüber dem (folglich abgewerteten) Vorgänger sind beachtlich. Ebenfalls im Fantasy-Ambiente angesiedelt, aber rundenbasiert und auf »ultra-komplex« getrimmt ist Master of Magic, das zwischen strategischem Karten- und taktischem Kampfmodus abwechseln. Panzer General stellt den momentanen Spitzentitel der Hexagon-basierten Taktikspiele dar. Seine Stärken sind ein verblüffendes Interface, schwierige Missionen und ein interessanter Kampagnenmodus.

Command & Conquer	91
WARCRAFT 2	87
Master of Magic	84
Panzer General	81
Warcraft (abgewertet)	79



Eine ganze Horde von Greifen wird versammelt, um die gegnerische Basis zu zerstören

Alle Einheiten auf einen Blick: links die Orks, rechts die Menschen



und der Rohstoff Eisenerz wurde einfachheitshalber wieder herausgenommen.

Der dritte große Unterschied heißt auf Englisch »Fog of War«. Aufgrund dieses »Schlachtnebels« sieht man Feinde nur dann, wenn sie sich in Sichtweite eigener Einheiten aufhalten. Zwar bleibt einmal aufgeklärtes Gebiet für den Rest des Spiels aufgedeckt, doch wird es in Abwesenheit eigener Streitkräfte von einem grauen Schleier überzogen, der alle Gegner unsichtbar macht. Wer also wissen möchte, was sich die feindlichen Armeen herumtreiben, sollte ständig Kundschafter aussenden. Natürlich variieren die Sichtwei-

ten; ein Ritter kann nicht so weit schauen, wie ein Zeppelin. Wer will, darf den Schlachtnebel auch abschalten – dann sieht man noch alter Warcraft-1-Manier in den erkundeten Gebieten sämtliche Gegner und Gebäude. Wie bei Command & Conquer können Sie nun einfach ein Rechteck um mehrere Soldaten ziehen



Auf Bohrsinseln gefördertes Öl muß zum Festland transportiert werden

länger

Warcraft 2 ist ein sehr gutes Strategiespiel. Die Fantasy-Handlung sowie die Upgrades sorgen für eine eigene Note, der »Schlachtnebel« ist meines Wissens einzigartig.

Doch das Vorbild Command & Conquer kann mehrere Punktsiege für sich verbuchen: So ist hier das richtige Mischen der Woffengattungen wichtiger, als bei den mehr auf Masse hinauslaufenden Warcraft-2-Schlachten. In puncto Spielkomfort fehlen mir das Ausschleichen von Gebäuden, leichteres Abwählen einer Einheit und einfachere Gruppen-Anwahl. Während ein C&C-Erster mit dem schon gesammelten Tiberium flüchten kann, heißt es bei den Warcraft-Holzfüllern »alles oder nichts«. Blizzards Neuling verhindert zudem nicht, daß man sich mit seinen Gebäuden selbst zubaut – C&C läßt automatisch Zwischenräume. Außerdem laufen unterlegene Computer-Truppen oft lieber in den Tod, als zu fliehen. Vor allem im Mehrspielermo-

das erweist es sich als fatal, daß die Flugeinheiten überall hinkommen. Alle Mauern und Befestigungstürme helfen nichts, wenn der Gegner mit zehn Drochen einfach darüber hinwegfliegt. Bei C&C darf die Luftwaffe nur dort agieren, wo bereits aufgeklärt wurde – durch rechtzeitiges Abschotten von Engpässen hat man die Chance, seine Basis für den Gegner unsichtbar zu halten. Deshalb würde ich für Multiplayer-Schlachten C&C vorziehen, auch wenn Warcraft 2 hier mehr Spieler und Optionen zuläßt.

Es ist aber wehrlich keine Schande, gegen Command & Conquer zweiter Sieger zu bleiben. Aufgrund der vorhandenen Unterschiede kommen beide Programme gut nebeneinander aus. Fantasy-Fans werden vermutlich Warcraft 2 bevorzugen. Dieses hat quantitativ zudem eindeutig mehr zu bieten. Somit gehört Blizzards Fortsetzung eigentlich auf den Gobentisch jedes Echtzeit-Strategen.

und diese so bequem in einer Gruppe vereinen. Allerdings ist die Gruppengröße auf neun Soldaten beschränkt, zudem lassen sich einmal erstellte Gruppen nicht gezielt per Tastendruck wieder aufrufen. Stattdessen wählt man bei gedrückter ALT-Taste das Mitglied einer ehemaligen Gruppe an, worauf seine vormaligen Kampagnans markiert werden. Per Rechtsklick auf ein Ziel geben Sie einen vorangestellten Befehl (Bewegen, Angreifen, Reparieren), auf das gewählte Icon-Menü ist man nur noch für Spezialbefehle angewiesen. Zu letzteren gehört das Patrouillieren zwischen zwei Punkten, das unverrückbare Stehenbleiben an einer Stelle sowie die Benutzung von Zaubersprüchen. Außerdem kann man Truppen anweisen, einer anderen Einheit zu folgen, und bis zu vier Kartenstellen »speichern« – per Tastendruck springt man dann wieder an die Stelle.

Hatten die Spielfelder im ersten Warcraft immer dieselbe Größe, gibt es jetzt vier Varianten: von winzigen 32 x 32 Feldern bis zu beachtlichen 128 x 128. Die Übersicht zoomt allerdings nicht, wodurch es bei großen Karten ein wenig schwierig sein kann, die winzigen Punkte auseinanderzuhalten. Dank der Riesenkarten sind sehr lange Szenarios möglich, außerdem passen bis zu acht Parteien auf ein Spielfeld. Dies wird nicht nur im Mehrspielermodus genutzt, sondern auch in einigen Kampagnenmissionen – Sie treffen auf

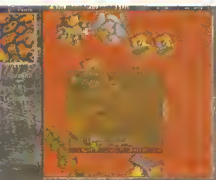


Mit dem Editor bastelt man sich beliebige Szenarien



Alle Upgrades der Menschen auf einen Blick (ohne Zaubersprüche)

Aus dem Intro: Die nicht wenig überraschten Menschen entdecken die Orkflotte



Im Mehrspielermodus kann man Bündnisse schließen und auch gemeinsam gewinnen

verschiedene Orkstämme oder finden Alliierte. Um letztere nutzbringend einzusetzen, paradiert ein eigener Trupp an den verbündeten Einheiten vorbei, um sie zu »aktivieren«. Insgesamt sind knapp 40 Gebäude sowie 28 Truppentypen enthalten, von denen sich vier dauerhaft »umwandeln« lassen. So werden nach dem Bau einer Kirche und einer größeren Gold-Spende aus sämtlichen Rittern magiebegabte Paladine oder aus arkischen Axtwerfern wütende Berserker. Auch sanft dürfen Sie vieles »upgraden«, z.B. Schwerter, Rüstungen, Katapulte und Schiffskanonen. Viele Truppentypen lassen sich erst rekrutieren, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind: Ein Sägewerk ist für Bogenschilden unabdingbar; Magier darf erst anwerben, wer seine anfängliche Stadthalle zur Burg ausbaut. Zu den neuen Truppentypen gehören Drachen und Greife sowie Schiffe (vom Tanker über einen Truppentransporter bis hin zum »U-Boot«). Eine besonders nette Einheit sind die »Zwerge-Abrißkoman-

das«, die selbstmörderisch feindliche Bauwerke in die Luft sprengen. Wer die Kampagnenmissionen durch hat, darf nach aus knapp 30 Zusatzszenarios auswählen. Diese dienen auch als Schlachtfelder für Mehrspielerpartien. Komfortabel lassen sich Spieleranzahl und vorhandene Ressourcen festlegen; der Computer übernimmt freie Positionen. Außerdem stehen Veteranen-Einsätze zur Verfügung, bei denen man auf überlegene Feindtruppen trifft. Wenn das alles nach nicht reicht, darf per mitgeliefertem Windows-Editor eigene Karten malen, die Kampfwerte sämtlicher Einheiten sowie die Upgrade-Kosten und sogar die umfangreichen Soundeffekte ändern. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung, sämtliche Sprachausgaben und Intra-Texte werden übersetzt. (la)

florian stangl

Warcraft 2 ist eines der humorvollsten Strategiespiele: Wenn die Orcs in den Winterlevels einen Schneemann vor die Hütte stellen oder die Menschen ein gemütliches »Okay!« brummen, kommt einfach Stimmung auf. Überhaupt sind die Soundeffekte klasse: Jede Einheit hat mehrere Meldungen auf Lager, beim Klick auf eine Kirche hört man einen kurzen Choral, ein Drachenhorn läßt ein lautes Kreischen ertönen.

Für Einsteiger und Gelegenheitsstrategen ist Warcraft 2 genau richtig. Der Mehrspieler-Modus läßt – nette menschliche Gegner vorausgesetzt – ebenfalls die Chance auf Erfolg, da man sich herrlich gegen den Computer verbünden kann. Falls dann der Alliierte mir doch in den Rücken fällt, entbrennt meist ein harter Zwei-Fronten-Krieg. Wer Command & Conquer schon durch hat, kann sich bedenkenlos Warcraft 2 zulegen.

warcraft 2 — tides of darkness

120 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16/Truecolor
 5.1/6.1 Stereo
 S'Blaster Stereo
 General MIDI
 8 MB RAM
 CD-Audio
 17

Spieltyp: Strategiespiel
Hersteller: Blizzard Entertainment
Ca.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch, einfach
Sprachausgabe: Englisch, mittelschwer
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Sehr gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MB RAM
Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MB RAM
Festplattenplatz: ca. 27 MB
CD-Belegung: ca. 140 MB
Anzahl Spieler: 1 – 2 (Nullmodem); 1 – 8 (Netzwerk)

87

"Wingman from Logitech really makes the difference! I love this thing, man!"

Billy Mather
Elitekämpfer im Cyber Space

Die Feuer-Knöpfe.
Schiffrei, ideal positioniert...
ready to fire.

Der Griff
natürlich geformt,
handoptimiert...
ready for total control.

Der Fuß
stetig solide...
ready to fly hard.

Der Stecker.
15-pin, Gameport
kompatibel...
ready for connection.

Das Kabel.
Lang, länger, flexibel...
ready to provide
freedom.

1 Jahr Garantie.
Selbstverständlich beim
Weltmarktführer für
Cursorsteuerungen.

WINGMAN™ EXTREME.
Erste Wahl für CyberSpace Krieger in aller Welt. Logitech
macht eben wirklich den Unterschied. Erleben Sie diesen
Unterschied! In allen YOBIS, ESCOM ProMarkt, MediaMarkt,
Müller-Mann oder informieren Sie sich unter:
Logitech Produkt-Info: tel. 089-89467304
Logitech Tour-Hotline: tel. 089-89467308
Logitech Schulprodukte: tel. 05724-8422.

Logos und Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
Alle Preise sind in D-Mark. Preise inkl. gesetzlicher MwSt.



Wingman™
DM 69,-

Wingman™ Extreme
DM 99,-



INDY CAR RACING 2

Schneller, schöner und vor allem schwerer: Die neue Papyrus-Fahrsimulation »Indy Car Racing 2« stellt Rennfahrer auf eine harte Probe.

Als »kleine Formel 1« hat sich die Rennklasse Indy Car nicht nur in den USA, sondern mittlerweile auch in Europa einen guten Ruf erworben. Die Mischung aus schnellen Rundkursen und kurvigen Strecken fasziniert durch die harten Duelle, bei denen etwas mehr erlaubt ist als in der Formel 1. Das Programmteam Papyrus veröffentlichte vor rund zwei Jahren mit »Indy Car Racing« ein optisch eindrucksvolles und trotz seiner Komplexität leicht zugängliches Rennspiel. Rechtzeitig vor Weihnachten erscheint der Nachfolger, der neben der offensichtlichen Verbesserung der Grafik auch viel Feinschliff im Detail zeigt. Die Spielmodi sind identisch, denn Sie dürfen wie gewohnt zwischen einer Übungsrunde, der Qualifikation, dem Aufwärmtraining und dem eigentlichen Rennen wählen. Entweder starten Sie auf einem beliebigen Kurs oder stürzen sich auf die Saison, in der Sie alle 16 Strecken der Reihe nach fahren. Vorher müssen Sie Ihr Gefährt in die Box schicken und entweder eine der Voreinstellungen laden oder selbst Reifen, Getriebe oder die Gewichtsverteilung tunen. Die Steuerung mit einem analogen Joystick, einem Gamepad oder der Tastatur funktioniert einwandfrei und lässt sich problemlos einstellen. Am besten funktioniert ein Lenkrad mit Pedalen, wie beispielsweise das T1 von Thrustmaster. Allerdings ist das Lenken der Fahrzeuge deutlich diffiziler als in der Vorgänger-Version

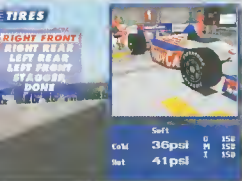


Selbst im dichten Gedränge wird die detaillierte Super-VGA-Grafik nicht langsamer (SVGA)

und erfordert viel mehr Übung. Selbst Profis müssen sich erst einmal auf die realistischere, aber ungleich empfindlichere Kurvenlage einstellen. Umso wichtiger ist das richtige Tuning des Wagens in der Box.

Die Rennen präsentieren sich bei VGA-Auflösung wie in der Vorgänger-Version, sehen aber hochauflösend mit Super VGA ab einem Pentium 90 wesentlich besser aus. Papyrus hat es geschafft, die Grafikroutinen schneller zu programmieren, als es nach bei »NASCAR Racing« der Fall war. Leider muß dafür hin und wieder in die Trickkiste gegriffen werden, denn aber einer gewissen Entfernung werden die gegenüberlichen Autos ausgeblendet. Das erschwert manchmal die Einschätzung, wieviele Gegner noch vor Ihnen liegen. Mit den Funktionstasten läßt sich aber jederzeit der Stand des Rennens einblenden, was ein wenig Abhilfe schafft. Auf der Piste fallen vor allem die intelligenteren computer-gesteuerten Fahrer auf, die nun nicht mehr ohne Rücksicht

1997-1998



In der Box wird der Bolide optimal für jede Strecke eingestellt (SVGA)



Rasante Überholmanöver erfordern eine ruhige Hand am Steuer, sonst droht ein verheerender Crash (SVGA)

florian stangl

In die momentane Flut von unkomplizierten Rennspielen platzt Indy Car Racing 2 wie der neue Ferrari in ein Fahrradgeschäft – so groß sind die Unterschiede. Bei »Bleifuß« & Co. geht es gleich zur Sache, Grafik und Geschwindigkeit stehen im Vordergrund. Der neue Papyrus-Bolide verlangt dagegen reichlich Zeit von Ihnen, denn ohne Tuning und viel, viel Übung droht Frust. Wor der Vorgänger noch relativ leicht zu beherrschen, wirkt Teil 2 wie eine sensible Primadonna. Ein zu heftiger Schlenker auf der Geraden, ein wenig zu spät in die Kurve gelenkt und schon kleben Sie an der Bonde oder trudeln ins Grün.

Für ernsthaftige Piloten muß das kein Nachteil sein. Wer sich die Zeit nimmt, wird wochenlang seinen Spaß haben; vor allem mit einem leistungstarken Rechner und der übersichtlichen Super-VGA-Grafik. Auf jeden Fall sollten Sie das Angebot der Programmierer nutzen, mit diversen Optionen den Schwierigkeitsgrad tückisch zu senken. Selbst bei Aktivierung aller Schummeloptionen ist die Pole Position nur mit höchster Konzentration zu erreichen. Einsteiger sollten besser erst einmal intensiv mit dem Vorgänger oder NASCAR Racing üben; für Profis ist Indy Car 2 dagegen eine reizvolle Herausforderung.



Überholmanöver sieht man sich am besten aus dieser Perspektive (VGA)

auf Verluste ihre Runden ziehen. Gerade in Kurven wird zwar immer wieder gerempelt und geschoben, doch wenn es sich vermeiden lässt, wird kein Gegner Sie von der Strecken schubsen. Sollten Sie dagegen einem anderen Flitzer zu nahe kommen, dürfen Sie nicht erwarten, daß dieser die Bahn frei macht.

Sollte dennoch mal ein spektakulärer Crash stattfinden, gibt es die beliebte Wiederholfunktion mit erweiterten Kameraperspektiven. Neu ist unter anderem, daß Sie nach links oder rechts blicken dürfen, was besonders bei schnellen Überholmanövern Spaß macht. Einzelne Ausschnitte des Rennens lassen sich zusammenschneiden und speichern. Dank der verschiedenen Ansichten lernt man so viel über Fahrfehler und kann gezielt an den Rundenzeiten arbeiten. Neben der Grafik und der Gegnerintelligenz hat Papyrus



Die schönsten Unfälle lassen sich mit der Wiederholungs-Funktion zusammenschneiden (SVGA)



An der Box warten schon die fleißigen Helfer, um unsere Kiste aufzutanken (SVGA)

Die Außenansicht sorgt für mehr Übersicht, steuert sich aber schwerer (VGA)



Dem Pace-Car müssen alle Wagen eine Runde folgen, bevor die grüne Flagge den Start freigibt (SVGA)



im wettbewerb

Der Feinschliff an Indy Car Racing 2 hat sich gelohnt. Schöner, vor allem schnellere Grafik und die intelligenten Computerfahrer sorgen für mehr Spaß als beim Vorgänger, der nach nunmehr zwei Jahren abgewertet wurde.

Nach ein wenig besser ist NASCAR Racing, das ähnlich clevere Gegner bietet, aber etwas leichter zugänglich ist. Bleifuß und The Need for Speed sind zwei unkomplizierte Action-Rennspiele, die vor allem von der schnellen und detailreichen Grafik leben, aber keine Tuning-Möglichkeiten haben.

NASCAR Racing	88
INDY CAR RACING 2	86
The Need for Speed	84
Bleifuß	82
Indy Car Racing (abgewertet)	82

Indy car racing 2

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- 16 Bit / Truecolor
- S'Blaster Mono
- S'Blaster Stereo
- General MIDI
- Gravis Ultrasound
- CD-Audio
- AWC 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Papyrus/Virgin
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	-
Speltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	-
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Für SVGA: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenkapazität: ca. 5 - 40 MByte
CD-Druckung: ca. 40 MByte
Anzahl Spieler: 1 - 2 (Modem/Netzwerk)



TOUCHE THE 5TH MUSKETEER

Ich werd' zum Musketier:
Fernab fechtender Ernst-
haftigkeit siedelt U.S. Gold
sein Mantel-und-Degen-
Adventure an. Heitere Läs-
sigkeit nach Art des mut-
maßlichen Vorbilds »Man-
key Island« ist angesagt.

Geoffroi le Brun ist ein hauffungs-
voller Nachwuchs-Musketier.
Doch am Abend seiner Ankunft in
Rauen, wo er sich beim Hauptmann
zum Dienst melden soll, wird er in
einen Zwischenfall verwickelt. Ein
Edelmann wird von Schurken über-
fallen, erdolcht und eines Testaments
beraubt. In diesem Popier wird dem jungen König
Karl IX ein Schloß von strategisch hoher Bedeu-
tung vererbt, was Gegner des Regenten verhin-
dern wollen. Geoffroi verspricht dem Sterbenden,
die Meuchelmörder zu finden und das Testament
sicher nach Paris zu bringen. Damit der Spieler an
»Touche« auch ein Weilchen was zu tun hat, gibt
es natürlich allerlei Zwischenfälle, Hindernisse und Wirrun-
gen, die mit Überlegung und Fechtkunst allmählich gemeis-
tert werden.

Was nach ernsthafter Mantel-und-Degen-Kost klingt, ent-
puppt sich als flopsiges Jux-Adventure der respektlosen Art.
Unser jugendlicher Held lernt den Musketier-Alltag kennen,
schwingt in manchem Duell den Degen, turtelt mit der Re-
gional-Beuty herum und wird dabei von einem getreuen
Diener begleitet.

Ein Klick auf den linken Mausknopf läßt Geoffroi zum an-
visierten Punkt spozieren. Holten Sie den rechten Knopf über
einem Objekt gedrückt, wird ein kleines Menü aufgerollt.

heinrich lenhardt

Zieht blank, Schurken! Häl-
zen sind Eure Animationen,
lahm Eure Witze – ich verlange
Satisfaktion! Aber abocht,
wir wollen die positiven
Aspekte dieses »LucasArts für
Arme«-Projekts nicht gänzlich
unter die Musketier-Schärpe
kehren: kamfartabel geriet
die Bedienung, durchweg
brav das Puzzeldesign.
Die Grafik mag allerdings
nach sa hachauflösend sein;
klumpige Animationen lindern
den optischen Genuß. Und bei

den Dialogmenüs haben's die
Designer etwas übertrieben;
schon am Anfang labert man
sich einen ab, bis der Degen
Rast ansetzt.
Auch wenn die Genialitäts-
Funken eher spärlich sprühen,
ist Touche eine ordentliche
Wahl, wenn Sie Grafik-Ad-
ventures klassischen Kalibers
schätzen. Wer auf solche
Schmunkelkast in »Mankey Is-
land«-Tradition steht, hat bei
»Siman the Sarcere 2« aller-
dings mehr Spaß.



Klicken Sie mit der rechten
Mausaste ein Objekt an,
erscheint ein Menü mit allen
ausführbaren Aktionen

Die nicht immer grenzenlos
karnischen Dialoge errei-
chen mitunter ermüdende
Ausmaße

Hier erscheinen alle Tätigkeiten, die man im Umgang mit
diesem Gegenstand anstellen kann. An Türen darf man bei-
spielsweise klopfen, louschen oder sie öffnen; andere Per-
sonen werden angesehen oder angesprochen. Exzessive
Dialoge erfordern mitunter etwas Geduld, zumal der Weg
zu spielerisch relevanten Informationen oft durch einen Woll
eher lauer Witzchen führt. Die Sprachausgabe ist in Eng-
lisch (...mit gewalltem französischem Akzent, umwerfend
originell); Sie können aber deutsche Bildschirmtexte dazu-
schalten. (hl)



touche

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 Hi/Touchcolor
 S Blaster Mono
 S Blaster Stereo
 General MIDI
 Errows Ultrasound
 CD-Audio
 AWE 32

Spiel-Typ: Grafik-Adventure Hersteller: U.S. Gold Ca.-Preis: DM 100,- Kopierschutz: CD-Abfrage Spieltext: Deutsch befriedigend Sprachausgabe: Englisch befriedigend Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene Bedienung: Gut Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend	Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 1 MByte CD-Belagung: ca. 380 MByte Anzahl Spieler: 1
--	---



**YO, PEOPLE!
WILLKOMMEN AUF
MEINER INSEL!**

**Limited Edition
inkl. Original-
Caribbean-
Disaster-
Sonnenbrille**

**Multi-
Spieler-
Modus**

Ein durchgeknallter DJ., machtbesessene Minister,
ein korrupter Präsident, ein skrupelloser Fabrikant, ein unchristlicher
Kardinal, eine verführerische Barfrau, ein schläfriger Lohnarbeiter, zwei
unfähige Rebellen, ein pelzmütziger Russe, ein amerikanischer Lackaffe...

Dazu: Sonne, Sand, Meer, Palmen, Geld und heiße Reggae-Sounds

Plus: Intrigen, Betrug, Gehirnwäsche, Truppenbewegungen, Geheimdiplomatie

Und als

Bonus: Ananas in der Antarktis und eine coole Sonnenbrille

Ergibt zusammen:

Caribbean DISASTER

Strategiespiele waren gestern...



THE HIVE

**Rendergrafik und giftige Welt-
raum-Insekten treffen bei »The
Hive« aufeinander. Der Spieler muß
mit Dauerfeuer und einer ruhigen
Hand die Galaxis retten.**

Wenn das die Biene Maja wüßte: Ihre fernen Verwandten, die Hivasekten, produzieren ein immens tödliches Biogift, das eine skrupellose Gangsterbande gegen die ganze Galaxis einsetzen will. Ein unerschrockener Einzelkämpfer nimmt den Kampf gegen beide auf und schießt sich durch ein Actionspiel, das an »Rebel Assault 2« oder »Chaos Control« erinnert. »The Hive« setzt eine neue Technologie ein, mit der die gerenderten Animationen, aus denen das Spiel zu 100 Prozent besteht, so raffiniert abgespielt werden, als könne sich der Spieler frei bewegen.

Auf zwei CDs sind insgesamt 20 Missionen verteilt, die mit einer durchgehenden Handlung verbunden sind. Die Aufgaben sind vielfältig: Sie sollen ein Raumschiff durch die Atmosphäre eines Planeten steuern, ohne zu verglühen. Dazu ist es nötig, mit Maus oder Joystick ein Fadenkreuz innerhalb zweier herumwandernder Balken zu halten. Oder Sie müssen einen Gleiter über schroffe Felswände manövrieren und nebenbei angreifende Raumschiffe abwehren. Überhaupt wird viel geschossen, denn neben kleinen Ratspielchen (Welcher Eingang ist der richtige?) bleibt vehementes Dauerfeuer meist die einzige Betätigung.

Grafisch ist »The Hive« relativ aufwendig gestaltet. Alle Animationen wurden mit dem »3D Studio« erstellt und sehen je nach Rechnerleistung durchwachsen bis gut aus. Auf schnellen



Bei »The Hive« ist Dauerfeuer auf gerenderte Animationen angesagt



In dieser Szene müssen Sie das Raumschiff durch die Atmosphäre steuern, indem das Fadenkreuz zwischen den Balken bleibt

auf der CD liegen. Das ist möglich, da sehr viele kurze Animationen bei Bedarf geladen und aneinander gehängt werden. So wird beispielsweise auch eine zusätzliche Animation abgespielt, wenn Ihr Schiff fast schon verglüht, um die dichter lodernen Flammen zu illustrieren.

Passend zur stellenweise extrem hektischen Action paßt der dramatische Soundtrack, der als Sample abgespielt wird. Etwas altbacken wirken dagegen die Soundeffekte und die auf künstlich getrimmte Sprachausgabe. (fs)

florian stangl

Actionspiele mit gerenderten Animationen müssen sich derzeit an »Rebel Assault 2« und »Weltlands« messen. The Hive kann trotz der neuen 360-Grad-Technologie nicht ganz mithalten, weder spielerisch noch grafisch. Selbst in der höchsten Detailstufe sind die Animationen zu grab gerastert, um gegen die Konkurrenz zu bestehen. Ein weiteres Manko ist die fehlende Atmosphäre. Gerenderte Barbie-Puppen kamen einfach nicht gegen die auf-

wendig gefilmten Schauspieler im Star-Wars-Ambiente oder den caal gezeichneten John Caleon. Außerdem ist die Story zu sehr an den Haaren herbeigezogen, um überzeugend zu wirkend oder den Spieler mit einzubeziehen. Angesichts der teils unfairen Gegnerattacken wirkt sich die hakelige Steuerung nach unangenehmer aus. Weder mit Maus noch Joystick läßt sich das träge Fadenkreuz schnell und exakt genug bewegen.



the hive

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- Hi-Tresor
- 5-Böcher Mono
- 5-Böcher Stereo
- Generel MIDI
- Gravis Ultrasound
- CD-Audio
- AWT 32

Spieler-Typ: Actionspiel
Hersteller: Trimark Interactive
Ca.-Preis: DM 90,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; leicht
Sprachausgabe: Englisch; befriedigend
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: ca. 1.200 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler: 1

57

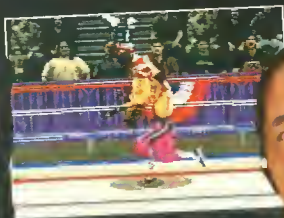
Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker...



always hart,
always ultra.
Und mit
Sicherheit ein
gutes Gefühl



Jetzt wird Bim Bam Bigelo die Platte geputzt!

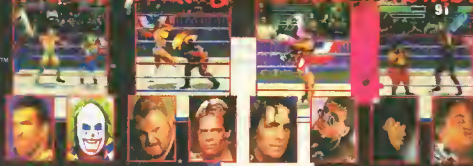


Take That!

WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

Take Wrestling to the Extreme!

SUPER NES
MEGA DRIVE



PLAYSTATION
PC CD-ROM



© World Wrestling Federation. WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo. ©1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Sony PlayStation version of the videogame. * Bim Bam Bigelow and Yokozuna are not on Super Nes.

Für SATURN ab Frühjahr '96 erhältlich

HEXEN

Neues von den Meistern der 3D-Action: Mit »Hexen« verlegt id-Software das Bildschirmmetzeln in düstere Fantasywelten. Zarte Rollenspiel-Ansätze sollen der Monsterplättung mehr Tiefgang verleihen.

Das Aufregendste an der Veröffentlichung von »Hexen« könnte die Frage sein, wie schnell das Ding indiziert wird. Läßt sich der Jugendschutz davon erweichen, daß es »nur« abstrakte Fantasy-Monster sind, die der Spieler in ihre Einzelteile zerlegt? Mit dem Blutspritz-Faktor alleine gewinnt man allerdings keinen Blumentopf mehr bei der volljährigen Zielgruppe; der Reiz des Neuen hat sich verflüchtigt. Durch riesige Levels rennen, Schlüssel aufsammeln und in schönstem 3D verschiedene Waffen einzusetzen, reißt keinen abgebrühten Spieler mehr richtig vom Hacker.

Das dachte sich auch das Programmier-Kambinat aus Raven und id-Software. Neue Features müssen her: Bei »Hexen« dürfen Sie zu Beginn erst einmal wählen, als welche von drei Spielfiguren Sie lasziehen. Das ist nett und neu, zumal Magier, Kämpfer und Kleriker unterschiedliche Talente in den Kategorien Schnelligkeit, Rüstung, Magie und Kraft besitzen. Für jeden Charakter gibt es neben der Standardwaffe jeweils drei Zusatzböllern, die erst einmal gefunden werden müssen. Wer hinter dem Charakterwert »Magie« dicke Zaubersprüche erwartet, wird allerdings enttäuscht. Die Magie-Power dient lediglich als eine Art Munition für die größten Waffen.

So manches Extra oder Schlüsselchen ist gut versteckt, so daß von der Möglichkeit, den Blickwinkel zu verändern, öfters Gebrauch gemacht werden sollte. Nicht nur Boden oder Decke sollten Sie auf diese Weise begut-

Drei Spielfiguren mit unterschiedlichen Talenten und Waffen stehen zur Wahl



»Größer, wie gefällt Dir meine neue Axt?« – Im Vallbildmodus kommen die 3D-Monster besonders gut rüber.

Das Inventar befindet sich in der Leiste unterhalb der Automap



achten, sondern den Helden auch mal springen lassen. Schließlich wollen Sie kein wichtiges Detail, keinen Hebel oder Teleporter übersehen. Mit letzteren zischt man zwischen einzelnen Levels umher und ist damit nicht an einen linearen Ablauf gebunden. In den riesigen Dungeons ist man für das bewährte Automapping sehr dankbar, zumal sogar bewegliche Plattformen oder Wände als solche zu erkennen sind.

Energiesaugende Lavaströme, Wasserbecken, gruselige Friedhöfe und dunkle Grabkammern – nichts Schauererregendes fehlt in der Level-Sammlung von Hexen. Man sieht sich im Spielverlauf einer illustren Feindesschar gegenüber, die vom tumben Ork über aggressive Flugteufel oder Seeschlangen bis zu schwebenden Geistern reichen. Bis zu vier verschiedene Waffentypen gib's pro Charakter. Dem Kleriker dient z.B. unter anderem der »Schlangensab« und dem Magier eine »Blutpeitsche«, während der Kämpfer den »Hammer der Vergeltung« schwingt. Der Einsatz der meisten Waffen ist mit schönen Effekten verbunden: Die Statu-



im wettbewerb

Wegen der läppischen »Rollenspiel-Elemente« sollte sich niemand Hexen kaufen. Dann schon lieber Stonekeep, das Echteitkämpfe ganz manierlich mit klassischen Rollenspiel-Tugenden verquitt. 3D-Monsterklotzen im Fantasygewand mit mehr Anspruch findet man in Witchaven, das zudem Super VGA Grafik bietet. Freunde von intelligenten 3D-Action-Adventures sind mit Spitzenreiter System Shock bestens bedient, da hier die Mischung am besten gelungen ist. Für den etwas lahmen Virenräumer Skaphander ist es hingegen schwer, den Anschluß zu halten.

System Shock	91
Witchaven	74
Stonekeep	75
HEXEN	73
Skaphander	48

**Wählen Sie einfach
01 30 - 82 94 70...**

RRRING



RRRING



...und erleben Sie den einzigartigen Service von Gateway 2000!

“When Services Get Human”, frei übersetzt „Hinter jedem Service stecken Menschen, die sich darum kümmern.“ – das ist

die Philosophie von Gateway 2000®, die den Unterschied für Sie als Kunden ausmacht. „Hinter“ dem Telefon, für Sie unsichtbar, sorgt eine Vielzahl von Menschen dafür, daß Sie nicht nur Ihren maßge-schneiderten PC bekommen, sondern auch einen Service, der Ihnen größtmögliche Sicherheit und Komfort bietet. Ohne Aufpreis selbstverständlich – denn Service ist bei Gateway 2000 ein fester Bestandteil! Jedes Computers, für den Sie nichts extra zahlen müssen. Viel Spaß!

Das ist typisch Gateway 2000:

- Neueste, hochwertige Komponenten führender Hersteller!
- Windows® 95 als Standard!
- Praxisorientierte Beratung für Ihre Wunsch-Konfiguration!
- Ihr maßgeschneiderter PC in höchster Qualität!
- Exzellenter Kundenservice und technischer Support von Profis!

Value for Money heißt bei uns Highend-Leistung für wenig Geld!

Der neueste Pentium®-Prozessor von Intel® mit 133MHz ist in Kombination mit 16MB EDO RAM und dem 256KB Pipeline Burst Cache zur Zeit der

Höchstleistungsstandard im PC-Bereich. Dabei kann sich der P5-133 Elite auf der 1.6GB großen Festplatte von Western Digital® mit einer Zugriffszeit von 9ms ausbilden, so daß Sie eigentlich auf nichts verzichten müssen.

Der optimale Prozessor für den optimalen Einsatz!

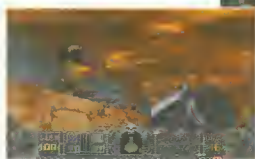
Auch wenn der P5-133 Elite derzeit das Maximum des Möglichen darstellt, kann ein Pentium-Prozessor mit einer anderen Taktfrequenz je nach Einsatzgebiet die optimalere Lösung darstellen. Und da bieten wir 75, 90, 100 oder 120MHz, die Sie beinahe beliebig mit verschiedenen Festplattengrößen, Monitoren, Grafikkarten und Software kombinieren können. Sie haben die Wahl!

Bei uns ist Höchstqualität schon im Preis inbegriffen: 17"-Vivitron Monitor!

Achten Sie einmal bei den üblichen Sonderangeboten darauf, welcher Bildschirm da eigentlich mitgeliefert wird. Sollte es einer mit der Trinitron®-Technologie von Sony® sein, strahlungsarm und mindestens 15" groß, greifen Sie zu – denn was Besseres gibt's kaum!

Bis auf den 17"-Bildschirm gleicher Bauart, den Sie serienmäßig bei P5-100 Executive, P5-120 Elite und P5-133 Elite erhalten. Unterstützt von der STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM, der nagelneuen Matrox MGA Millennium mit 4MB WRAM sind Sie auf diese Weise in Sachen Farben, Auflösung und Brillanz fast schon profimäßig ausgerüstet.





Auch Monster auf einer Anhöhe kann unser Kämpfer beobachten, indem Sie per Tastendruck seinen Blickwinkel ändern



Dank der stärksten Magierwaffe herrscht ein Feuersturm im Glackenturm



Hier greifen Flugteufel und zweiköpfige Monster zugleich an. Man beachte den erbärmlichen Zustand der Lebensenergie-Anzeige...

en der vom Zauberer eingefrorenen Monster zerbersten z.B. nach einiger Zeit in tausend Stücke. Es gibt auch Waffen zum einmaligen Einsatz, wie z.B. Giftfläschchen oder Chaos Devices. Ist alles zu spät und der Energiepegel auf Null runter, bleibt nur noch das Laden eines alten Spielstands.

Optisch gibt's nichts Revalutionäres zu vermelden; hier und da sind dennoch einige Verfeinerungen erkennbar. Da steigen Nebelschwaden auf und verschleiern die Sicht des Helden; Herbstlaub der umstehenden Bäume fliegt vom Wind aufgewirbelt umher. Auch an den Licht/Schatten-Effekten wurde gefeilt: Zieht ein Gewitter über den finsternen Friedhof, wird dieser während der Dauer des Blitzes erhellt.

Wer sich in sa morbider Kulisse einsam und alleine fühlt, hat ja nach den bewährten Netzwerk-Madus. In bester id-Tradition treten ganze Minigrüppchen per Strippenanbindung oder Modem-Connect zum gruppensynchronen Gr-

monika stroschek

Nichts gegen die Wahl zwischen drei Spielfiguren mit verschiedenen Waffen und Verzügen. Doch als »Rallenspiel-Element« lässt sich diese Neuerung schwerlich bezeichnen. Schließlich gibt es keine Entwicklung bei den Charakterwerten und die »Magie-Geschichte ist eine Magelapackung.

Ansansten schießt man sich wie gehabt durch die hübsch ausgestatteten Levels, verbringt die besten Jahre seines Lebens mit der Suche nach Schaltern und deaktivierte sich an den Spezialeffekten beim Einsatz der magischen Kan-

derwaffen.

Auf Dauer metzelt man sich ansatzweise unumwundet durch die großen Levels und wartet auf das tolle Ereignis, das die durch Sound und Optik tapfer aufgebaute Atmosphäre verspricht. Doch was kommt, ist halt die nächste Stufe - von der Gräbe her genauso ausladend, aber rütseltechnisch ebensowenig innovativ wie die varige.

Schade, daß die Verbesserungen sich nicht auch auf die spielerische Substanz beziehen, sondern auf grafische Details und schwere Kämpfe mit neuen Waffen.



Neu und wichtig: Mit Telepartnern hüpfen Sie zwischen den einzelnen Levels herum.

hexen

- 370 x 200 Pixel
- 640 x 380 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- Hi-Trackball
- 5-Balser Mono
- 3-Balser Stereo
- General MIDI
- Gravis Ultrasound
- 10-Buttons
- AWF 32

Spieltyp:	Actionspiel	Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	ID-Software/Virgin	Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Co-Preis:	DM 120,-	Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
Kopierschutz:	-	CD-Belegung:	ca. 20 MByte
Spieltext:	Englisch; wenig	Anzahl Spieler:	1 - 4 (Netzwerk-/Modem)
Sprachausgabe:	Englisch; unwichtig		
Anspruch:	Für Fortgeschrittene		
Bedienung:	Gut		
Grafik:	Gut		
Sound:	Befriedigend		

ROAD-WARRIOR

Haver-Antrieb, Extrawaffen, Endzeitstimmung: Ein futuristisches Taxi jagt schießwütigen Verkehrsteilnehmern hinterher.

Das mittlerweile indizierte »Quarantäne« machte uns klar, daß die Straßenwelt eine gefährliche ist: Das hartnäckige Einsammeln nerviger Fahrgäste war mit Dauer-Ballerei verknüpft. Nun bringt Gametek mit »Road Warrior« den Nachfolger heraus. Das Geschehen spielt dieses Mal nicht in einer einzigen Stadt, sondern in 13 verschiedenen Örtlichkeiten. Angefangen in einer Arena geht es über Wüstenpisten und Kleinstädte bis hin zu ungewöhnlichen Schauplätzen wie einem Vergnügungspark. Während man auf den Landstraßen meist nur die nächste Stadt erreichen muß, gilt es dort spezielle Aufgaben zu erfüllen. Bald werden auch die Rebellen aufmerksam und spannen Sie zur Beseitigung der mächtigen Omnicarp-Firma ein. Jede Mission wird auf einer Übersichtskarte erklärt, danach prescht man unter Zuhilfenahme eines Richtungsanzeigers und einer Mini-Radarkarte los. Wie vom Vorgänger gewohnt, gibt es wieder zahlreiche Extrawaffen wie Raketen, Kreissägen oder



Die Fahrgäste vergeben ihren Auftrag mit Hilfe dieser Übersichtskarte

Viel Action, miese Steuerung: Hier zerlegt der Road Warrior gerade eine Polizeirobater-Staffel.

sogar Flak-Geschütze. Neben der normalen Front-Perspektive sowie einer cockpitlosen Sicht steht Ihnen der Blick nach hinten und den Seiten offen; zudem gibt's eine spielerisch unnütze Außenansicht. Spätestens hier fällt das Hauptmanko der wahlweise in VGA oder SVGA gezeigten Grafik auf: Anstelle echter 3D-Objekte trifft man auf gepixelte Gegnergebilde, die sehr grabkörnig wirken.

Die Steuerung erfolgt per Joystick oder Tastatur. So etwas wie »Fahrgefühl« will jedoch nicht aufkommen. Das Road-Warrior-Taxi lenkt sich wie ein Laster auf Eis bei gleichzeitigem Achsenbruch, die später hinzukommende Flugfähigkeit macht die Sache nicht einfacher. Angenehm ist hingegen, daß jederzeit gespeichert werden darf. Zwischen den Levels führen eigenwillig gezeichnete Comic-Seiten die Handlung weiter. (la)

jörg langer

Das Highlight von Road Warrior sind die zahlreichen Rock-Audiotracks, die man aufgrund ihres Aggressionspotentials lieber nicht zur abendlichen Rushhour hören sollte. Doch der Hauptkritikpunkt am Vorgänger, die miese Steuerung, wurde nicht verbessert: Noch wie vor rast man stöckig in Wälder, oder bleibt Grafikfehler betrachtend an Engstellen kleben. Die Grafik ist auch unter Super-VGA schnell, wenngleich sich Vektorgrafiken anstelle müder Gegensprites

besser machen würden. Der Doppelpreis für das »sinnloseste Programmfeature« geht ans Rückenfenster sowie die Außenansicht - selten so gelacht! Eine Weile macht Road Warrior richtig Spaß, die Mad-Max-orientierte Story und einige Schauplätze können stoppelbärtigen Testfahrern gefallen. Es gibt zur Zeit aber so viele bessere Autorenn- und 3D-Actionspiele, daß man Road Warrior langfristig nur zum Abregieren nach wiederholtem Totalschaden empfehlen kann.



road warrior

270 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel

5'Blaster Mono
5'Blaster Stereo

Gravis UltraSound
CD-Audio
AWE 32

Spieler-Typ: Actionspiel
Hersteller: Gametek
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: -
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: -
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CD-Belegung: ca. 120 MByte + Audiotracks
Anzahl Spieler: 1



PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 05 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC CD-ROM

11th Hour Jdt	94,95
3-D Lammings Jdt	85,95
3-D Ultra Pinball Jdt	69,95
5th Musketier Jdt	79,95
Aces of the Deep Command Jdt	82,95
AD&D Collector's Edition	84,95
AIV Networks Jdt	89,95
Albion Jdt	79,95
Alien Odyssey Jdt	73,95
Aliens Jdt	76,95
Apache Longbow Jdt	79,95
Archibald Appelb. Abenteuer Jdt	76,95
Ascendancy Jdt	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD Jdt	69,95
Battle Isle 3 Jdt	79,95
Bermuda Syndrome Jdt	86,95
Bing! Jdt	79,95
Blutuss Jdt	56,95
Bundesliga Manager Hat Trick Jdt	74,95
Bundesliga Manager	
Hat Trick Supporter Jdt	49,95
Caesar II Jdt	82,95
Capitalism Jdt	76,95
Caribbean Disaster Jdt	89,95
Chewy - Esc von F 5 Jdt	69,95
Civiliet Jdt	89,95
Comanche & Missionen Jdt	66,95
Command & Conquer Jdt	89,95
Crusade Jdt	86,95
Crusader - No Remorse Jdt	79,95
Das Dschungelbuch Jdt	46,95
Das Schwarze Auge 2 Jdt	39,95
Des Schwarze Auge 2 Jdt	75,95
Der Hecker Jdt	73,95
Desert & Jungle Strike Jdt	44,95
Destruction Derby Jdt	89,95
Die Römer (Siedler 2)	Vm0
Die Siedler CD-Version Jdt	36,95
Die total verrückte Rallye Jdt	36,95

Dime City Jdt	82,95	82,95
Dungeon Keeper Jdt *	89,95	79,95
Dungeon Master 2 Jdt	68,95	68,95
Empire 2 Jdt	86,95	86,95
Fade to Black Jdt	64,95	79,95
Fatal Racing Jdt	79,95	85,95
FIFA International Soccer '96 Jdt	84,95	84,95
First Encounters Jdt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen Jdt	84,95	84,95
Formula 1 Grand Prix 2 Jdt *	99,95	94,95
Frankenstein Jdt	82,95	82,95
Gene Wars Jdt *	89,95	89,95
Grand Prix Manager Jdt *	41,95	41,95
Hanse - Die Expedition Jdt	84,95	84,95
Hat Trick Jdt	79,95	79,95
Heroes of Might & Magic Jdt	72,95	72,95
Hugo 3 Jdt	99,95	99,95
Indy Car Racing 2 Jdt	99,95	99,95
Jagged Alliance Jdt	79,95	79,95
Magic Carpet 2 Jdt	84,95	84,95
Mechwarrior 2 Jdt	64,95	72,95
Micro Machines 2 Jdt	69,95	69,95
Myst Special Edition Jdt	76,95	84,95
NASCAR Racing Jdt	39,95	39,95
NASCAR Truck Pack Jdt	89,95	89,95
NBA Live '95 Jdt	42,95	42,95
Necians Jdt	79,95	79,95
Need for Speed Jdt	79,95	79,95
NHL Hockey '96 Jdt	79,95	79,95
Penzer General Jdt	74,95	74,95
Penzer General Jdt	79,95	79,95
PCA Tour Golf '96 Jdt	59,95	59,95
Penball Wizards Jdt	69,95	69,95
Pinball World Jdt	73,95	73,95
Pitfall (Nesley 95) Jdt	92,95	92,95
Pole Position - F1 Teamchef Jdt	56,95	56,95
Pro Pinball - The Web Jdt	64,95	72,95
Psycho Pinball Jdt	89,95	89,95
Rebel Assault Jdt	82,95	82,95
Red Ghost Jdt	89,95	89,95
Riddle of Master Lu Jdt	63,95	63,95
Road Warrior Jdt	66,95	79,95
Sam & Max Jdt	79,95	79,95
Sensible World of Soccer Jdt	73,95	73,95
Shanghai Great Moments		

Sim City 2000 Collection Jdt	99,95	99,95
Sim Isle	79,95	79,95
Simon the Sorcerer 2 Jdt	82,95	82,95
Space Marines Jdt	76,95	76,95
Space Quest 6 Jdt	84,95	84,95
Star Trek N G 'A Final Unity' Jdt	99,95	99,95
Stonekeep Jdt	79,95	79,95
Super Street Fighter 2 Turbo Jdt	67,95	67,95
Talisman Jdt	76,95	76,95
TFX: EF2000 Jdt	89,95	89,95
The Dig	64,95	64,95
Thunderscape	72,95	72,95
TIE Fighter Deluxe Jdt	66,95	66,95
Tie Fighter Jdt	72,95	72,95
Tie Fighter Missions Jdt	29,95	29,95
Transport Tycoon Deluxe Jdt	87,95	87,95
Turrican 2 Jdt	59,95	59,95
U.S. Navy Fighters Gold Jdt	89,95	89,95
Vollgas Jdt	86,95	86,95
Warcraft 2 Jdt	79,95	79,95
Werewolf vs Comanche 2.0 Jdt	79,95	79,95
Wellands Jdt	59,95	59,95
Whale's Voyage 2 Jdt	79,95	79,95
Will Lemkes Fußballmanager Jdt	59,95	63,95
Wing Commander 3 Jdt	99,95	99,95
Wing Commander 4 Jdt *	99,95	99,95
wipEout Jdt	89,95	89,95
Worms Jdt	69,95	69,95
WWF: Wrestlingmania Jdt	89,95	89,95
X Wing Edition Jdt	73,95	73,95

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest Jdt	39,95	39,95
Civilization Jdt	39,95	39,95
Day of the Tentacle Jdt	39,95	39,95
Der Patrizier Jdt	46,95	39,95
Dune 2 Jdt	24,95	24,95
Elite 2 Jdt	24,95	24,95
Fields of Glory Jdt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix Jdt	39,95	39,95
Great Courts Jdt	39,95	39,95
Gunship 2000 Jdt	39,95	39,95
Hell Jdt	24,95	24,95
Indiana Jones 3 Jdt	36,95	36,95
Indy Car Racing Jdt	22,95	22,95
King's Quest 6 Jdt	22,95	22,95
Lands of Lore Jdt	34,95	34,95
Legend of Kyrandia 2 Jdt	34,95	34,95
Lothar Mathäus Super Soccer Jdt	39,95	39,95
Master of Orion Jdt	39,95	39,95
NHL Hockey Jdt	29,95	29,95
Noctropolis Jdt	29,95	29,95
Novastorm Jdt	29,95	29,95
PGA Tour Golf Jdt	29,95	29,95
Pirates! Gold Jdt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk Jdt	29,95	29,95
Railroad Tycoon Deluxe Jdt	39,95	39,95
Rebel Assault Jdt	39,95	39,95
Return to Zork Jdt	29,95	29,95
Secret of Monkey Island 1 & 2 Jdt	36,95	36,95
Silent Service 2 Jdt	39,95	39,95
Simon the Sorcerer Jdt	39,95	39,95
SSN-21 Seawolf Jdt	29,95	29,95
Street Fighter 2 Jdt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusatz Jdt	29,95	29,95
Syndicate Plus Jdt	29,95	29,95
System Shock Jdt	29,95	29,95
TFX Jdt	29,95	29,95
Theme Park & Trans Tycoon Jdt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 Jdt	29,95	29,95
Ultima 7 Collection Jdt	29,95	29,95
Wing Commander 2 Jdt	36,95	29,95
Wing Commander Armada Jdt	29,95	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss & Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge Jdt	65,-	CD
F-14 Fleet Defender + Wings of Glory + 1942 P. Air War Jdt	58,-	CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + Formula 1 Grand Prix Jdt	60,-	CD
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore Jdt	85,-	CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 Jdt	80,-	CD

Die Monats-Hits:

Albion Jdt	79,95	CD
Command & Conquer Jdt	89,95	CD
Crusader - No Remorse Jdt	82,95	CD
Destruction Derby Jdt	89,95	CD
FIFA Int. Soccer '96 Jdt	82,95	CD
NHL Hockey '96 Jdt	82,95	CD
Pole-Position - F1 Teamchef Jdt	92,95	PC
ran Soccer Jdt	79,95	CD
Rebel Assault 2	69,95	CD
Stonekeep Jdt	89,95	CD
TFX: EF2000 Jdt	89,95	CD
The Dig	64,95	CD
TIE Fighter Deluxe Jdt	66,95	CD
Warcraft 2 Jdt	79,95	CD
Wing Commander 4 Jdt *	99,95	CD

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.m.b. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

WIPEOUT

Schnell, schneller, »Wipeout«: In schnittigen Gleitern nähern wir uns der Schallmauer und ärgern die Gegner mit fiesen Waffen.

Die Zukunft der Formel 1 heißt nach dem Willen der Sony-Interactive-Programmierer »Wipeout«. Die neue Elite von Piloten sitzt in den Cockpits raketengetriebener Gleiter und rast auf Luftpolstern über haarsträubende Kurse. Gähnende Abgründe, hinterhältige Kurven, unübersichtliche Steigungen und skrupellose Gegner sorgen für diverse Adrenalinschübe. Die Wipeout-Grafik ist ziemlich futuristisch; mit schnittigen Gleitern und poppigen Strecken, die allen Gesetzen der Schwerkraft zu spotten scheinen. Auf den Kursen leuchten immer wieder farbige Symbole im Boden, die Sie mit nützlichen Extras ausstatten. So sorgt der Turbo für einen schnelleren Abzug, der Schutzschirm bewahrt Sie vor Attacken der Konkurrenz und diverse Waffen erlauben Ihrerseits hinterhältige Aktionen. Allerdings dürfen Sie immer nur einen Bonus an Bord mitführen; man sollte sich also gut überlegen, ob man das gerade auftauchende Symbol wirklich dringend benötigt. Zu Beginn starten Sie in der normalen Liga und fahren auf sie-



Die gegnerischen Piloten versuchen, jedes Überholmanöver in der Bande enden zu lassen



Bei Wipeout wird mit harten Bandagen und hinterhältigen Raketenangriffen gekämpft

ben grundlegend verschiedenen Kurven. Schlagen sie sich dort erfolgreich, dürfen Sie in die noch schnellere Profiklasse aufsteigen und auf leicht veränderten Strecken Ihr Glück versuchen. Acht Piloten und Gleiter mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen zur

Verfügung; die richtige Wahl ist entscheidend, da die Computergegner nur schwer zu schlagen sind. Apropos schwer: Die Steuerung der Gleiter hat es in sich. Neben Schlankern nach links und rechts lässt sich das Gefährt mit Luftbremsen um die Mittelachse drehen. Damit sind zwar traumhafte Manöver möglich, doch erfordern diese sehr viel Übung. An Spielmodi stehen neben dem Einzelrennen gegen sieben Gegner auch Zeitfahren sowie ein Meisterschaftsmodus zur Auswahl, der Sie über alle sieben Strecken führt. Eigentlich sollte ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Leute enthalten sein, doch dieser wird voraussichtlich erst Anfang '96 als kostenloser Patch nachgeliefert.

Grafisch mocht Wipeout eine eher unglückliche Figur. Neben



Die selbe Situation sehen Sie einmal mit allen Details, darunter in der einfachsten und schnellsten Einstellung

Florian Stangl

PC-Puristen mögen mir verzeihen, doch die Playstation-Version ist der DOS-Umsetzung um Welten voraus. Wipeout ist ein Rennspiel, das vor allem von der schnellen Grafik lebt, die den faszinierenden Geschwindigkeitsrausch hervorruft. Dazu kommt die komplizierte, aber wahlüberlegte Steuerung. Beides zusammen klappt nur auf High-End-PCs, ansonsten müssen Grafikdetails abgeschaltet werden oder die Steuerung muckt. Als wäre das nicht genug, sind die

Strecken generell schwer zu erkennen, da die grobe Auflösung wichtige Details wie den Scheitelpunkt einer Kurve einfach verschluckt. Auch ohne den direkten Vergleich mit der Kansalenfassung schneidet Wipeout nur mäßig ab. Das Schießen auf lästige Gegner ist bei Hi-Octane dank der unterschiedlichen Vektoren wesentlich erschwerender. Der fehlende Mehrspieler-Modus trägt auch nicht gerade zur Ehrenrettung von Wipeout bei.

POSITION 8



Manchmal fliegen sich die Gleiter in der Außenansicht besser



Auf der Zielgeraden: Jetzt kann uns nur noch ein Konkurrent mit Turbo überholen.



dem Playstation-Varbild sieht es wegen graber Auflösung und mickriger Forpalette wie ein häßliches Entlein aus. Das größte Problem ist aber wie schon bei »Hi-Octane« der enorme Rechenaufwand, denn die höchste Detailstufe dürfen Sie unterhalb eines Pentium 90 vergessen. Zwar kann man ansansten auch relativ ruckfrei fliegen, doch die Steuerung wird deutlich kantiger und Spitzenzeiten lassen sich so kaum erreichen. Weiteres Manko der mürbren Grafik: Kurven und Steigungen versinken oft im Pixelbrei, so daß ein exaktes Anfliegen der engen Kehren zusätzlich erschwert wird.

Für den Soundtrack kannten die Programmierer dagegen aus dem Vollen schöpfen. Aus den Beständen des Unternehmensbereiches Sany Music krallte man sich harte Tracks von Rave-Bands wie »The Orbital« oder »Chemical Brothers«. (fs)



wipeout

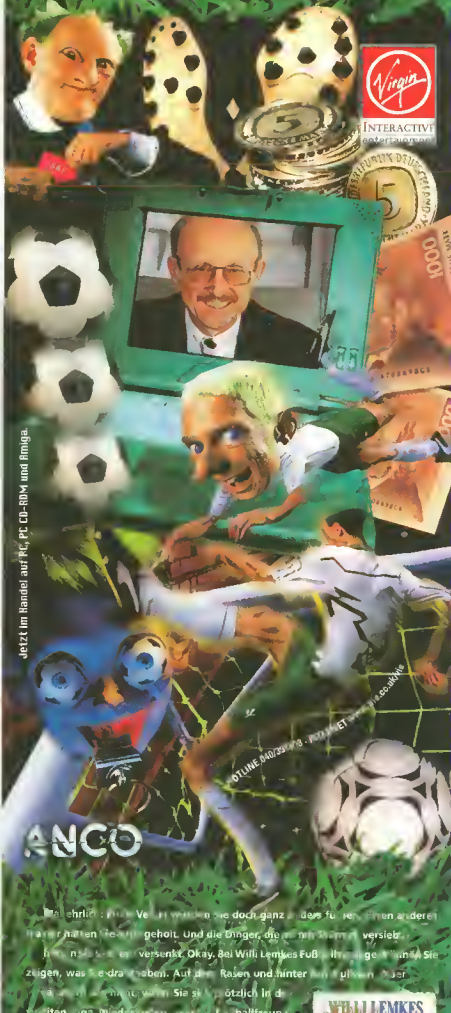
320 x 200 Pixel
444 x 191
1024 x 1024
5 Stereo Mono
S Stereo Stereo
T Stereo Mono
G Stereo
CD Audio

Spieler-Typ: Rennspiel
Hersteller: Sony Interactive
Ca.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; leicht
Sprachausgabe: Englisch; leicht
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Ausreichend
Sound: Gut

Minimum: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: ca. 50 MByte (+ Audioclacks)
Anzahl Spieler: 1



SCHLUSS MIT KUMGRÖLEN UND AUSPFEIFEN. SIE FUßBALLEXPERTE. JETZT WIRD'S ERNST.



jetzt im Handel auf PC, PC CD-ROM und Amiga

Einmalhin: Wie bei einem Fußballspiel, das Sie doch ganz anders für sich sehen würden, wenn Sie es nicht so oft gesehen hätten. Und die Dinge, die Sie nicht so oft gesehen hätten, sind die Dinge, die Sie nicht so oft gesehen hätten. Okay, bei Willi Lemkes Fußballspiel, das Sie jetzt im Handel auf PC, PC CD-ROM und Amiga sehen, ist es anders. Auf dem Feld und hinter den Toren, das Sie jetzt im Handel auf PC, PC CD-ROM und Amiga sehen, ist es anders. Auf dem Feld und hinter den Toren, das Sie jetzt im Handel auf PC, PC CD-ROM und Amiga sehen, ist es anders.

WILLI LEMKE'S Fußballspiel

MONEY MAXX[®]



MACHEN SIE IHR LEBEN REICHER.

MONEYMAXX ist eine für Deutschland neue Form des Sporens – eine reizvolle Kombination aus Aktienanlage und fondsgebundener Lebensversicherung, verbunden mit hoher Nettorendite, freundlichem Service, Transparenz und Flexibilität.

**MIT BIS ZU 8,6 %* NETTO-
RENDITE UND MEHR AUF
JEDE EINGEZAHLTE MARK.**

*Diese Angabe der durchschnittlichen jährlichen Nettorendite bezieht sich auf die mit dem niederländischen AEGON Aktienfonds von 1980 bis 1994 erzielten Renditen, bereinigt um die mit MONEYMAXX zusammenhängenden Kosten. Die zukünftigen Nettorenditen von MONEYMAXX können sowohl höher als auch niedriger ausfallen.

Ihr Guthaben ist jederzeit verfügbar und wird noch Ende der Laufzeit steuerfrei ausgezahlt. Zudem bietet Ihnen MONEYMAXX eine außergewöhnliche dreimonatige Geld-Zurück-Garantie.

MONEYMAXX ist ein Angebot der AEGON Lebensversicherungs-AG, Tochter der niederländischen AEGON, einem der größten und traditionsreichsten Finanzdienstleister Europas.

Rufen Sie uns an, wenn Sie mehr über MONEYMAXX wissen wollen. Wir sind montags bis samstags von 8.00 bis 22.00 Uhr persönlich für Sie da. Zum Ortstarif.

TEL: 0180 / 2 57 57

Mehr Informationen finden Sie auch auf unserer Homepage im Internet. Schauen Sie mal herein. Es lohnt sich.

<http://www.moneymaxx.de>

Oder schicken Sie uns den Coupon per Post (das Porto übernehmen wir) oder per Fax: 0180/2 56 56. Sie erhalten dann umgehend Ihr persönliches Informations-Paket. Und das garantiert ohne Vertreterbesuche.

AEGON Lebensversicherungs-AG, MONEYMAXX
Kavalleriestr. 2-4
Postfach 10 12 28
40003 Düsseldorf
Tel: 0180/2 57 57
Fax: 0180/2 56 56, E-Mail: info@moneymaxx.de



Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen.

→ ☐ m ☐ w
Ihr Name und Vorname

→
Straße und Hausnummer

→
Postleitzahl und Wohnort

→ /
Ihre Telefonnummer bei Rückfragen

AEGON Lebensversicherungs-AG, Kavalleriestr. 2-4, Postfach 10 12 28,
40003 Düsseldorf, Telefon: 0180/2 57 57, Telefax: 0180/2 56 56,
E-Mail: info@moneymaxx.de

01.04.08.14.49

DESTRUCTION DERBY

Sag' dem Kotflügel leise Servus: Mit einem Vernichtungswillen, der jeden KFZ-Versicherer in den Ruin treiben würde, gehen die Teilnehmer des »Destruction Derby« an den Start.



Macht das von Ihnen gerammte Fahrzeug einen vollen 360-Grad-Dreher, gibt es satte 10 Punkte



Der Kühler knirscht, der Motor raucht - aber solange sich die Räder nach drehen, können Sie weiter »Race Points« durch das Verwüsten anderer Autos sammeln

Das Auto als Waffe einzusetzen gehört zu den Phantasien mancher deutscher Hubraum-Omnipotenten, wenn sie unbeaufsichtigt die Autobahnen unsicher machen. Wesentlich konsequenter und zugleich ungefährlicher als solche Taten verhaltensgestörter Drängel-Rambos ist das Psynosis-Rennspiel »Destruction Derby«. Mit seiner »Wenn es sich bewegt, fahre es zu Schrot!«-Message hebt sich das Crash-Rennen wohlwollend vom Raserei-Allerlei ab, das sich zur Jahreswende in den Händelerregalen staut.

Nach dem Motto »Auge um Auge, Außenspiegel um Außenspiegel« steht das gegenseitige Ramponieren der Fortbewegungsmittel im Mittelpunkt. Ausbremsen, Weg abschneiden oder gezielt auf den Kotflügel nehmen - mit Ihrem Auto dürfen Sie all die lustigen Dinge probieren, die Ihnen der Fahrlehrer nach dem zweiten Herzinfarkt verboten hatte. Entspre-

chend liebevoll ist die 3D-Darstellung der Autos: Herzhaftes Schrammen und Rammen resultiert in eingedellte Kotflügel, rauchende Kühler oder losgelöste Motorhauben. An welchen Positionen das eigene Auto wie stark lädiert ist, verrät zudem eine Anzeige in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Der Übergang vom frisch gewaschenen Flitzer zum Abwrackprämien-Bringer ist nicht nahtlos: Werden entsprechende Stellen anmontiert, können Motorleistung oder Lenkung merklich schlechter werden.

Fünf unterschiedliche Strecken, drei Autos und Meisterschafts- bzw. Bestzeit-Modus stehen zur Wahl. In vier Spielvarianten kommt der »Almetall«-Faktor unterschiedlich stark zum Zuge. Beim »Stock Car Racing« geht's konventionell über den Rundkurs. Je weiter vorne Sie im 16-Fahrzeuge starken Feld nach Absolvierung

heinrich lenhardt

»Das seitliche Drängeln und Rammen anderer Autos in Wände oder andere havarierte Fahrzeuge ist immer gern gesehen und stets Anlaß zu ausgelassener Heiterkeit. So lautet nur einer von zahlreichen Tips aus dem Handbuch, bei dem jedem »Der 7. Sinn«-Redakteur der kalte Schweiß literweise ausbricht. Eigentlich erstaunlich, wieviel Spaß Destruction Derby macht. Denn zum Erfolg gehört auch eine beträchtliche Portion Glück: Mangels Rückspiegel lassen sich Attacken von hinten kaum vermeiden. Und ab Sie an einer Kreuzung valle Kanne erwisch werden oder nicht, hängt nicht nur vom fah-

rerischen Können ab - Augen zu und das Beste hoffen. Doch der schillernde »Just da-ir-Faktor« läßt mich diverse kleine Unannehmlichkeiten willig schlucken. Das Ding spielt man einfach gerne, weil es so schön fetzt. Nichts ist befriedigender, als einem lange aufs Korn genommenen Gegner den begehrten 360-Grad-Dreher zu verpassen. Wer Autorennen schon immer bevorzugt wegen der spektakulären Unfälle spielte, wird Destruction Derby lieben. Simulations-Fanatiker rümpfen hingegen die Nase und beten für ein baldiges Erscheinen von MicraProses »Formula One Grand Prix 2«.

In diesem Menü wählt man Spielvariante, Fahrzeug und Wettbewerbs-Modus



Hilfe, wa bin ich? Aus dem Gewühl entkammt man am besten mit wilden Lenkmanövern im Rückwärtsgang.

BLEIFUSS (SCREAMER)

Erfrischend anders, erfrischend schnell: Das Matto »Ich geb Gas, ich will Spaß« des rasanten Rennspiels »Bleifuß« ist ansteckend.

Der Name ist Programm: »Bleifuß« (englischer Originaltitel »Screamer«) sollte keineswegs als Plädoyer fürs Tempolimit verstanden werden, sondern vielmehr als Aufforderung, Höchstgeschwindigkeiten und rüpelhaftes Benehmen zu vereinen. Das italienische Programmiererteam Graffiti stellt damit eindrucksvoll unter Beweis, wie schnell und detailliert ein 3D-Autorennen auf dem PC sein kann.

Neidische Blicke auf Sonys 32-Bit-Konsolen-Playstation gibt es nicht zuletzt wegen des furiosen Rennspiels »Ridge Racer«. Ähnlich ausgelegt ist auch Bleifuß, das aber mit mehr Abwechslung aufwartet. Anstatt nur einen Kurs in mehreren Varianten zu fahren, flitzen Sie über sechs grundverschiedene Strecken, die es in sich haben. Abgesehen von den fahrerischen Anforderungen fallen die Kurse besonders durch die enorme Detailtiefe auf.

In den ersten Runden dürfen Sie wohl keine Spitzenzeiten erreichen, denn immer wieder wird das Auge von optischen Gags abgelenkt. Sattelschlepper donnern über Brücken, Hubschrouber und Jumbo-Jets kreisen über der Strecke oder ein Kron setzt riesige Container hoorschorf neben der Fahrbahn ab. Verstärkt wird der Eindruck nach von possenden Soundeffekten, die vor allem bei der om

Hoppla, dieser Überschal kastet viel Zeit (VGA)



Temporausuch beim Alpenglühern: Die hochauflösende »Bleifuß«-Grafik erfordert einen Pentium mit adäquater Grafikkarte (SVGA).

Start vorbeirumpelnden Straßenbahn eindrucksvoll wirken. Apropos Sound: Die erstklassige Rockmusik wird direkt von CD gespielt und läßt sich mit einem Auto-mäßig gestylten CD-Player beliebig onwählen.

Sie haben vor dem Rennen die Wahl zwischen einer flotten Spozierfahrt auf einem der Kurse, der Meisterschaft in ständig härter werdenden Ligen oder drei Spezialmodi, in denen Sie gegen die unerbitliche Uhr düsen. Ein wichtiger Faktor ist die Wahl des Autos. Sieben verschiedene Modelle stehen jeweils als Automatik- oder Handschaltungs-Version zur Verfügung, als Bonus winkt ein raketengetriebener Superbolide. Die Flitzer sind unterschiedlich schnell, besitzen teils bessere Werte in der Beschleunigung oder haben eine schlechtere Straßenlage. Sind die Vorbereitungen getroffen, geht es auf die Piste, die



Getümmel am Rummel: Der Hintergrund besteht aus fröhlich animierten 3D-Objekten (SVGA).



im wettbewerb

Kein kompliziertes Tuning, keine Reifenwechsel oder gar Strafen für kleine Rempler: Bleifuß ist ein fetziges Rennspiel der unkomplizierten Art mit beeindruckender Grafikpracht. NASCAR Racing bietet mehr Optionen für ernsthafte Fahrer und hält weiter die Pole Position. Die Sportwagen-Hatz The Need for Speed saust auch auf kleineren Pentiums mit Super VGA über den Bildschirm und besticht durch edles Styling. Wenn Sie so richtig Lust auf Altmotoren haben, sollten Sie mit Destruction Derby Ihre Gegner kräftig rammen, bis die Kotflügel quallen. Über irrwitzige Fantasiestrecken jagen Sie in Fatal Racing, bei dem bis zu 16 Spieler per Netzwerk teilnehmen dürfen.

NASCAR Racing	88
The Need for Speed	84
BLEIFUSS	82
Destruction Derby	79
Fatal Racing	72

Mild
Power



JAVAANSE JONGENS



Jeder der 13 Boliden besitzt andere Eigenschaften (SVGA)

Trauble im Tunnel: Die Fahrzeuge sind verkeilt und ansehnlich animierter Qualm steigt auf (SVGA).

entweder in VGA oder hochauflösend gezeigt wird. Während bei 320 x 200 Pixel ein DX2-66 gerade nach ausreicht, dürfen Sie Super VGA erst ab einem Pentium 120 voll genießen. Mit einem Pentium 90 ist es zwar spielbar, aber mit Einschränkungen. Drei Detailstufen helfen der Geschwindigkeit etwas auf die Sprünge, ohne daß die optische Pracht allzusehr leidet.

Gesteuert wird am besten mit einem analogen Joystick oder der Tastatur, was annähernd gleich gut funktioniert. Ein Drehzahlmesser und der ardentische Motorsound informieren zuverlässig, ab Sie zugunsten höherer Geschwindigkeiten hochschalten oder noch ein wenig beschleunigen soll-

florian stangl

Kleben Sie schnell ein paar Rally-Streifen ans Towergehäuse und gießen Sie ein Könnchen Motoröl nach: Ein schnelleres Autorennen als Bleifuß gibt es für den PC definitiv nicht. Vergessen Sie einfach alle guten Manieren und schubsen Sie die bemühten Kollegen skrupellos von der Bahn, während Sie sich dem Roush der unglaublichen Geschwindigkeit hingeben. Dem italienischen Programmteam Graffiti hätte ich nach dem vermurksten »Iron Assault« eine solche Leistung am wenigsten zugehört. Aber was die Jungs an Details eingebaut haben, ist fast ungläublich. Ständig bewegen sich 3D-Objekte, die Bäume

und Häuser zwischen dem Spieler nur so um die Ohren und dank der flatten Steuerung fühlt man sich gleich wie Michael Schumacher. Die Idee, eine Meisterschaft über mehrere Ligen zu verteilen und dem Fahrer die Freude über den Aufstieg zu gönnen, ist ein erstklassiger Motivationschub. Bleifuß ist alles andere als ein Strohfeuer: Die große Auswahl an Autos, die clever designten Strecken und vor allem das einmalige Gefühl für die Geschwindigkeit locken immer wieder an den Joystick. Zusätzliche Features wie Tuning, Wittereinfüsse oder ein besserer Mehrspielermodus hätten aber nicht geschadet.



Der Hubschrauber saust mit tollen Soundeffekten durchs Bild und lenkt die Fahrer ab (VGA)

ten. Das kommt Ihnen vor allem bei den teils vertrackten Kurven entgegen, in die Sie besser mit qualmenden Reifen hindrücken, als einen Crash gegen die Bande zu riskieren. Ein kleiner Radarschirm zeigt die Position der Gegner an, die so wirkungsvoll ausgebremst oder von der Straße gerempelt werden können. Wer allzu unsanft mit den anderen Piloten umgeht, handelt sich zwar einen entsprechenden Tadel des unterhaltsamen Kommentators ein, verschafft sich aber einen wertvollen Vorsprung. Besonders heftige Karambolagen führen zu einem spektakulären Überschlag. Die Steuerung von Bleifuß ist eine eigenwillige, aber eingängige Mischung aus Action und Simulation. Je nach Kurve lassen sich die Räder sanft einlenken oder der ganze Wagen brutal querstellen. Wer nebenbei noch bremst, dreht sich gar elegant um die eigene Achse. Das Schliddern in den Kurven sorgt für höchste Geschwindigkeiten, angebremsstes Einlenken dagegen für die sichere Ideallinie – alles Geschmackssache.

Ist die Fahrt gegen computergesteuerte Gegner angereizt, versammeln Sie einfach ein paar Freunde ums Netzwerk und haben zu acht über die Pisten. Allerdings nehmen dann nur die menschlichen Fahrer am Rennen teil; im ungünstigsten Fall befinden sich also gerade mal zwei Autos auf der Strecke. (fs)

bleifuß

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
16/32 / 16/32 / 16/32
S'Blaster Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Grave CD-Audio
AWE 32

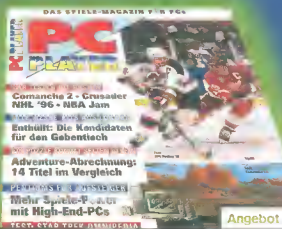
Spiele-Typ:	Rennspiel	Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Graffiti/Vigini	Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Co.-Preis:	DM 70,-	Für SVGA:	Pentium (120 MHz), 16 MByte RAM
Kopierschutz:	-	Festplattenplatz:	ca. 35 MByte
Spieldatei:	Deutsch: gut	CD-Belegung:	ca. 35 MByte (+ Audioclacks)
Sprachausgabe:	Englisch: leicht	Anzahl Spieler:	1 - 8 (Netzwerk)
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis		
Bedienung:	Sehr gut		
Grafik:	Gut		
Sound:	Gut		

15% SPAREN



Angebot 1

Das Abo **mit** CD-ROM
PC Player plus!



Angebot 2

Das Abo **ohne** CD-ROM
PC Player!

PC PLAYER plus:
Das Cover des
Monats

Trennen Sie das Cover
heraus, legen Sie es in
eine CD-Box und Sie
haben den Überblick
Ihrer PC PLAYER plus
CD-Sammlung.

PC 1/96
PLAYER
plus CD-ROM

Mit 20 spielbaren Demos:

- Battles in Time
- Beavis & Butthead
- Cybermage
- Daggerfall
- Extreme Pinball
- Faady
- Fury3
- Hase und Schildkröte
- Jazz Jackrabbit Xmas
- NHL Hackey 96
- per.axyd

- Radix - Into the void
- ran Soccer
- SU 27 Flanker (DOS & Win95)
- Terminator: Future Shock
- Torrican 2
- Ultra 3D Pinball
- Wing Commander 4
- Wipeout
- Zaneriders

Anspielen - selbst
testen: Demo zu
WING COMMANDER 4

Bitte mit
80 Pf.
fremmachen,
falls Marke
zur Hand!

Antwort
 DMV-Verlag
 PC PLAYER
 Aboservice CSJ
 Postfach 14 02 20
 80452 München

☐ JA, die PC PLAYER will ich sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____
 Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich die Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung (12 Hefte DM 72,-)
☐ Bequem und bargeldlos durch Bankkassenzahl

Konto-Nummer _____ Bankkassenzahl _____

Geldinstitut _____

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
☐ Studienabo (12 Hefte DM 62,-) nur mit Immatrikulationsbescheinigung

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Das Widerrufsrecht beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____
 Ich erlaube Ihnen, meine interessierte Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen)

Meine Telefon-Nr. _____ DDP61
*Auslandpreise auf Anfrage

Bitte mit
80 Pf.
fremmachen,
falls Marke
zur Hand!

Antwort
 DMV-Verlag
 PC PLAYER plus
 Aboservice CSJ
 Postfach 14 02 20
 80452 München

☐ JA, die PC PLAYER plus mit CD will ich sofort mit fast 15% Preisvorteil abonnieren! Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____
 Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich die Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen

☐ Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):
☐ jährlich / 12 Ausgaben DM 129,60
☐ halbjährlich / 6 Ausgaben DM 64,80
☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Konto-Nummer _____ Bankkassenzahl _____

Geldinstitut _____

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
☐ Studienabo nur mit Immatrikulationsbescheinigung, halbjährlich 6 Ausgaben DM 55,20.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER plus, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Das Widerrufsrecht beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____
 Ich erlaube Ihnen, meine interessierte Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen)

Meine Telefon-Nr. _____ DDP61
*Auslandpreise auf Anfrage

Directory der CD:

DEMOS	Spectra Demos
BEAVIS	Beavis & Butt-head
B.T.M.E.	Buttes in Time
CYBERMAGE	Cybermage
DASGERF	Daggersfall
EXTREME	Extreme Pinball
FOODY	Foody
FURY3	Fury3
FUTSHOCK	Futshock: Future Shock
HUSE	Hase und Schokolade
JAZZMAN	Jazz Jackabbits Xmas
KHLOE	KHLOE
PERDYAS	Perdyas
RADIO	Radio - Into the Void
RANSOCC	Jan Socoon
SU27	SU-27 Blauke (DOS)
SU27 W95	SU-27 Blauke (Win95)
TURPACAN	Turpacan
ULTRASPIN	Ultra 3D Pinball
WCD4000	Wing Commander 4
WIPPCUT	Wipeout
ZONERAD	Zone Raiders
PREVIEWS	Nicht geplante Previews
DESCENT2	Descent 2
WARCRAFT2	Warcraft 2 (Windows)
SHANANRA	Shanara
SHAREWAR	Shareware aus PC Player
MORDOR	Mordor
TIPS	Spiel-Tipps
GAZ	Magelprogramme für Command & Conquer
FTTMACH	Spiel „Firmen-Home-Service“
PATCHES	Patches & Updates
ARCADE	Apocalypse
BURIED	Buried in Time
COMANCHE	Warwolf vs. Comanche
HEROES OF MIGHT & MAGIC	Heroes of Might & Magic
HO_REV	HO-Update Upgrade

PHANTASMA	Phantasmagoria
PINWORLD	Pinball World (Tseng)
RIDDLELU	Riddle of Master Lu
STEEL	Steel Panthers
VIRTPOOL	Virtual Pool
WERWOLF	Werewolf vs. Comanche
PROGRAMM	Utilities
COTTOOLS	COT Tools
CCPRO	CC: Pro (DOS-Shell)
GAMEWIZ	Game Wizard
NEOPANT	Neopant 3.0
PCXCOMP	PCXComp
PICEM	Bildbearbeitung PCEM
UNIBVB	Universal VESA
VBABENCH	VGA-Benchmarks
In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge	
SPIELTESTS	■ Destruction Derby
	■ EF 5000
	■ FIFA Soccer 96
ENTERTAINMENT	■ Multimedia Leserbriefe
DATENPLAYER	■ über 500 Spiele kurz getestet
HEFTPLAYER / FILEPLAYER	■ komplettes Inhaltsverzeichnis
	■ alle PC Player 1994 / 1995
	■ alle CDs von PC Player und CD Player
SPIELBARE DEMOS	■ Ultra 3D Pinball
	■ Beavis & Butt-head
	■ EF 5000
	■ SU-27 Blauke (Windows)
	■ Warcraft 2 (Preview)
Den Windows Teil unserer CD starten Sie in Windows mit AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis des CD-ROM	

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einreichung des Widerrufs.



ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen
und gleich bestellen!



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft: Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.

Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.

Leser-Votum PC PLAYER 1/96

Wunschkonzert

Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:



Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 1/96 am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf dem CD-ROM am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

PC Player plus 1/96 - WING COMMANDER 4



■ Demo: Wing Commander 4



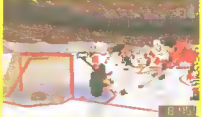
■ Demo: Beavis & Butt-Head



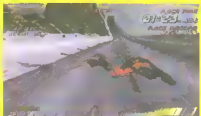
■ Demo: Extreme Pinball



■ Demo: Terminator - Future Shock



■ Demo: NHL 96



■ Demo: Wipeout

PC Player plus 1/96 - WING COMMANDER 4

D

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

Antwort

DMV-Verlag
 PPC-PLAYER/PC PLAYER plus
 Redaktion
 Gruber Str. 46a
 85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

УДК:

Name _____

Straße, Nr.

Land - PLZ, Ort

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1.

2.

3

Die momentan beste „Nicht-Spiele“-Software:

Was ist Ihr guter Vorsatz für 1996?

- ☐ Mehr Zeit für PC-Spiele
- ☐ Weniger Zeit für PC-Spiele
- ☐ PC Player endlich abonnieren
- ☐ Festplatte aufräumen und Backups machen

Bester Spiele-Hersteller
des Monats:

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40
85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

ISBN 3 7723-	Titel
--------------	-------

___ 6533-7 Toolbox je DM 49,- DM ___

6893-X Visual-Basic-Box je DM 78.- DM

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD):	DM	5,20
---------------------------------------	----	------

Gesamtsumme:	DM
--------------	----

Name _____

Straße, Nr.

Ich zahle gegen Rechnung

— Scheck liegt bei

Downloaded from ascelibrary.org by University of California, San Diego on 06/01/15. Copyright ASCE, For All Rights Reserved, No part of this document may be reproduced without written permission from ASCE.

Datum, Unterschrift

201 30252

Hier CD-Cover-
Vorderseite einschieben

CD-Cover-Rückseite
hinter die Plastik-einla-
ge legen

Für alle Spiele-Demos und Programme haben wir auf der CD-ROM einen «GO»-Befehl definiert. Tippen Sie einfach in einem Directory der CD-ROM «GO» und Return, um das jeweilige Programm zu starten oder weitere Anweisungen zu erhalten.

Ein komfortables Menüprogramm für die DOS-Programme erhalten Sie, wenn Sie im obersten Verzeichnis der CD-ROM »START« eingeben. Unser Menü für die Windows-Programme erreichen Sie, wenn Sie unter Windows das Programm »AUTORUN.EXE« im obersten Verzeichnis starten. Unter Windows 95 startet dieses Menü automatisch, wenn Sie dies verhindern wollen, drücken Sie beim Einlegen der CD bitte die »Shift«-Taste (mehrere Sekunden gedrückt lassen).

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen an-
geprobt. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Wreoskannern wurde das ROM auch komplett auf Viren
überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung
von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unseren
Menüs, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu brennen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an PC Player, CD-Umtausch, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. In der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

FIN LEVEL



BATTLE BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

lassen das Blut in den Adern gefrieren!

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

Bestell-Nr.
76896 40494 2

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

TORIN'S PASSAGE

Sierras Serienpapa Al Lowe hat seinen Späentwickler Larry Laffer verstoßen. Der neue Held Tarin tappt durch ein keimfreies Putzi-Adventure für die ganze Familie.

Die Storyidee ist nicht ganz neu, aber immer wieder herzerreißend: Die Eltern des jungen Tarin werden von bösen Mächten entführt und er macht sich auf die verzweifelte Suche nach seinen Erziehungsberechtigten. Das Grafik-Adventure im klassischen Stil führt den Spieler in der Rolle Tarins durch fünf Kapitel. Ebenso viele Welten gibt es auf dem Planeten Strata, der wie eine Zwiebel aus vielen Schichten besteht. Sie alle muß der Junge durchwandern und sich dabei mit den unterschiedlichen Gegebenheiten und Bewohnern auseinandersetzen.

Mausschwingend lenken Sie den jugendlichen Helden durch comicartig gezeichnete Super-VGA-Grafiken. Der bewährte »intelligente« Mauszeiger wird an Bildausgängen zum Pfeil und leuchtet an spannenden Stellen heller, um zur neuen Untersuchung aufzufordern.

Bereits an der King's-Quest-7-ähnlichen Optik und Ausstattung ist das Spiel als niedliches Abenteuer für die ganze Familie zu erkennen. Nicht von schlechten Eltern ist auch das, was dem Hauptdarsteller auf seinem abenteuerlichen Weg ins Planeteninnere so alles abverlangt wird. Denn bereits im ersten Kapitel muß Tarin beispielsweise seine Künste im Bungee-Jumping unter Beweis stellen, seltsame Gerichte kochen oder reaktionsschnell einen Wurm fangen. Im zweiten Abschnitt kämpft er gegen nach größere animalische Widrigkeiten wie etwa zweiköpfige Geier oder angriffslustige Stinktiere. Damit nicht genug, verliebt sich unser Held im dritten



Jede Äußerung, die bei Familie Bitternats gemacht wird, erntet hörbare Reaktionen im Sitcom-Stil

Teil unsterblich in eine Königstochter. Kein Wunder daß er, salchermaßen zum Manne gereift, selbst bei einer Denkspeleinlage mit mit einer Art »Zwergenhalma« keine Probleme hat. Sind bei diesem witzigen Spielchen endlich sämtliche Figuren an der richtigen Stelle platziert, kann's weitergehen zur nächsten Welt. Nach einem Zwischenstop in der Vulkanlandschaft Ashtenia, wo er nicht nur puzzlemäßig ardentlich ins Schwitzen geraten ist, landet Tarin glücklich im



Eines der am putzigsten animierten Rätsel ist eine Art Halma mit diesen kleinen Kuttenträgern



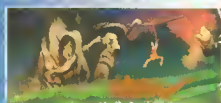
Diese beiden schnuckligen Schnecken helfen Tarin, wenn er im Blätterwald erfolgreich ist

monika stoschek

Kinder haben's gut, denn für sie wird derzeit saviel guter Stoff angeboten, daß man als verspielter Erwachsener fast neidisch wird. Al Lowes neuester Streich ist zwar nicht nur für Kids geeignet, doch wird der Nachwuchs durch putzige Aufmachung und viele Hilfestellungen zur primären Zielgruppe.

Abenteuer-Profis wollen nicht für jedes Winz-Problem Onlinetips, oder anwählbare Kapitel, haffen aber auf den bisigen Humor des Altmeisters. Dieser blitzt zwar im manchmal kitschig-blumig-verbräm-

ten Spiel gelegentlich auf, aber meiner Meinung nach viel zu selten. Tarin ist stockbrav. Dafür zeigt Sierra, das sich auch ohne Videos oder sonstige multimediale Opulenz nach phantasievoll gestaltete Spiele mit abwechslungsreichen Rätseln produzieren lassen. Die wirklich witzigen Animationen, solide Grafik und feiner Sound lassen das grantige Grummeln alter Hardware-Adventure dann doch wieder verstummen. Und wenn sie tapfer alle gebatenen Hilfen abschalten, kommen auch sie halbwegs auf ihre Kosten.



Ein Blick über die Landschaft im ersten Kapitel

Moderne Zeiten: Bungee-Jumping ist in!



Will man sich einen Gegenstand genauer ansehen, verdunkelt sich der Hauptbildschirm. Im Vordergrund kann das Objekt jetzt um die eigene Achse gedreht werden.

fünften und letzten Kapitel.

Wer so vielseitige Aufgaben (van Geschicklichkeit über Denksport bis zum herkömmlichen Adventure-Rätsel) zu absolvieren hat, kann einen echten Kumpel gut gebrauchen. Demzufolge wurde dem Jungen ein hundartiges Haustier namens Baogle zur Seite gestellt, das mit seiner besonderen Fähigkeit in bestimmte Gegenstände zu morphen, bei der Lösung diverser Aufgaben hilft. Um Baogle einsetzen zu können, muß er mittels Bultan aktiviert werden. Dadurch wird sein gesondertes Inventar geöffnet, in welchem sich die Dinge befinden, in die er sich verwandeln kann.

Ohne Kommunikation mit den bizarren Einwohnern geht in den verschiedenen Welten natürlich gar nichts. Potentielle Gesprächspartner muß man hierzu nur solange anklicken, bis sie alles Wissenwerte ausgeplaudert haben. Die Sprachausgabe wird optional mit Text unterlegt und ein Buch mit den zuletzt geführten Dialogen liegt zum Nachlesen neben dem Inventar. Die Verfügbarkeit des Online-Tipgebers ist mehrstufig einstellbar von »dauernd« bis »niemals«. Für jeden Ratschlag gib's Punktabzug. Ein Schieberegler am unteren Bildrand ermöglicht es dem Spieler, einen Überblick

über den Inhalt mehrerer Bildschirme zu gewinnen. Sammelstücke lassen sich im Inventar mittels Drehteller ganz genau untersuchen. Wer trotz Tipgeber nicht weiterkommt, kann die Kapitel einzeln anwählen und sich so weiterbilden. Obwohl jederzeit gespeichert werden darf, gibt es eine Autosave-Funktion und Tarin wird nach kritischen Unfällen sofort wiederbelebt. Dann geht's an derselben Stelle weiter. Wem das recht anspruchsvolle Englisch zu schwierig ist, der sollte lieber auf die komplett deutsche Version warten, die laut Sierra im Januar erscheinen soll. (ms)



im wettbewerb

Wen die Niedlichkeit von Tarin's Passage nervt, der wird den bitterbäsen Malcolm aus Kyrandia 3 lieben. Der Hafnarr vom Dienst muß sich nur seinem lebenswürdigeren Zauberer-Kollegen Simon unterwerfen, dessen 2.

Abenteuer sehr gute Rätsel bietet. Schlußlicht Rager Wilco aus Space Quest 6 kann einem da fast schon leid tun, denn einen derart langweiligen Auftritt hatte Sierras interstellarer Hausmeister wirklich nicht verdient.

Simon the Sorcerer 2	83
Kyrandia 3: Malcolm's Revenge	80
King's Quest 7	76
TORIN'S PASSAGE	71
Space Quest 6	54



torin's passage

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
S'blaster Mono
S'blaster Stereo
General MIDI
AWG 32

Spiel-Typ: Adventure
Hersteller: Sierra
Ca.-Preis: DM 130,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch
Anspruch: Für Einsteiger
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz),
8 MByte RAM
Empfohlen: 486er (66 MHz),
8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 50 MByte
Anzahl Spieler: 1



TIME GATE

KNIGHT'S CHASE

3 x »Alone in the Dark« hat selbst Infogrames gereicht. Die neue Action-Adventure Trilogie »Time Gate« setzt auf eine bewährte Mischung aus Palygon-Prügelei und Mini-Puzzles.

Der erste »Time Gate«-Sprachdemen »Knight's Chase« wurde im wesentlichen mit der vertrauten Alone in the Dark Engine gebastelt. In puncto Outfit sind deshalb keine allzu großen Neuerungen zu erwarten. Wie gewohnt wird das Geschehen aus wechselnden Kameraperspektiven gezeigt.

Hauptdarsteller ist der Jurastudent William Tibbs im Paris unserer Zeit.

Anstatt wie Detektiv Carnby permanent allein im Dunkeln rumzutappen, begibt sich sein Nachfolger William alsbald auf eine Zeitreise. Seine Freundin Juliette wurde vom schwarzen Ritter Wolfram ins 14. Jahrhundert entführt; erga wird Willy zum Ritter. Standesgemäß darf er sich Echtheit



Tibbs als braver Mönch in der Schreibstube, hier mal aus der Vogelperspektive

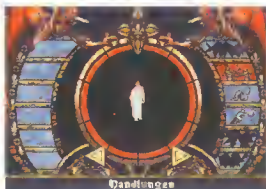


Vor dem Zeitsprung muß der Held geschickt den Laserstrahlen entkommen

Fechtduelle mit allerlei Widersachern liefern. Gesteuert wird er dabei über Tastatur (teils mit Maus kombiniert). Ein Menü mit Inventar und möglichen Aktionen (kämpfen, untersuchen, schießen) muß per Tastendruck aufgerufen werden.

Um die überall lauernden Monster besiegen zu können, ist adäquate Bewaffnung vonnöten. Dann wird in dunklen Kerkern, am Friedhof oder unterm Dach nach Herzenslust gegen Geister, Mönche oder Zombies geprügelt. Letzterem muß gar ein Zahn ausgeschlagen werden, der als Schlüssel dient, wobei wir auch schon beim Puzzleanteil wären. Der Befreier muß die zahlreichen Gegenstände, die er findet, natürlich sinnvoll einsetzen. Sogar ein Schlafmittel braut William beispielsweise zusammen oder mixt sich aus diversen Ingredienzien eine Partian Tinte.

Nicht nur in den Kämpfen ist Geschicklichkeit gefragt, sondern auch beim Herumkrabbeln zwischen Laserstrahlen. Damit Fehlritte und verlorene Kämpfe nicht zum sofortigen K.O. führen, dürfen Sie acht Spielstände speichern. (ms)



Das Aktionsmenü wird manchmal situationsbedingt (z.B. zum springen) erweitert. Auf Klick erscheint in den Feldern links das Inventar. Dort müssen umständlich alle Gegenstände durchgeklickt werden, bis das Gewünschte erscheint.

monika stöschel

Weltbewegende Neuerungen für das Genre darf man nicht erwarten, wohl aber eine nette Story und ausgewogene Action- und Puzzlesequenzen. Die Rätsel sind nicht allzu abstrus und drei Schwierigkeitsstufen lassen auch weniger actiongeübten Ritzern eine Chance.

Die Bedienung allerdings hätte man endlich mal vereinfachen können, indem man sich nur Schauen und Schieben per Maus erledigt werden, sondern auch das Kämpfen. Die Umschalerei aufs Aktionsmenü mittels Tastatur ist ebenso hinderlich; warum nicht ein-

fach ein rechter Mausclick? Genug gemotzt, gute Atmosphäre ist durch gewohnt flüssige Animationen, stimmigen Aufbau und passenden Sound inklusive guter deutscher Sprachausgabe gewährleistet.

Wer die vorangegangene »Alone«-Serie gemocht hat, wird sich auf jeden Fall auch mit der Neuproduktion anfreunden können. Die zukünftigen »Time Gate«-Folgen sollen auf einer neuen Engine entstehen; vielleicht sind dann neben einigen grafischen Kannten auch holprige Bedienungselemente geglättet.

time gate — knight's chase

320 x 200 Pixel
360 x 240 Pixel
384 x 256 Pixel
512 x 384 Pixel
640 x 480 Pixel

320 x 200 Pixel
 360 x 240 Pixel
 384 x 256 Pixel
 512 x 384 Pixel
 640 x 480 Pixel

Spieler-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Infogrames
Ca.-Preis: DM 130,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; gut
Anspruch: Für Fortgeschrittene
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Belriedigend
Sound: Gut

Minimum: 486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 23 MByte
CD-Belegung: ca. 23 MByte
Anzahl Spieler: 1

63

Rebel Assault 2 - NUR DM 64,95 DM

CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95	Mortal Coil (*)	D	64,95
3D Lemmings	D	84,95	Myst	D	67,95
3D Ultra Pinball (Sierca) (*)	D	64,95	NASCAR Racing	A	74,95
777 (*)	A	64,95	NASCAR Truck Pack	A	37,95
A4 Networks	D	84,95	Navy Seals	A	89,95
Aces Collection	A	65,95	NBA Live 96	A	89,95
Across The Rhine	D	94,95	NHL Hockey 96	D	79,95
Action Soccer	D	64,95	PanzerGeneral 2 (*)	A	69,95
Adams Family Pinball (*)	D	64,95	Perfect General 2	A	64,95
Albion (*)	D	84,95	Pete Sampras Tennis '96 (*)	D	a.A.
Alone In The Dark 3	D	86,95	PGA Tour Golf 96	D	89,95
Alien Odyssey	D	64,95	Phantasmagoria (*)	D	89,95
Apache Longbow	D	69,95	Phantasmagoria 2	E	89,95
Arche Classic (*)	A	64,95	Pinball Illusions	A	57,95
Archibald	D	72,95	Pinball Wizard 2000 (*)	A	63,95
Ascendancy	D	74,95	Pinball World	A	62,95
Assault Rigs (*)	A	72,95	Pitfall Winx	D	76,95
Battle Race (*)	A	63,95	Pole Position (*)	D	86,95
Battle Isle 3	D	79,95	Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Blings! (*)	D	64,95	Prisoner Of Ice	D	84,95
Bohace	D	63,95	Psychic Pinball	A	65,95
Blöff (*)	D	49,95	Ravenloft 2	A	74,95
Brett Hull Hockey '95	D	69,95	Rebel Assault 2	E	64,95
Burn Cycle	D	72,95	Rebel Assault 2 (*)	D	a.A.
Burn In Time (*)	D	73,95	Riddle Of Mister Lou (*)	D	82,95
Casual	D	73,95	Ring Der Nibelungen (*)	A	a.A.
Capitalism	A	74,95	Rugby World Cup '95	D	82,95
Caribbean Disaster (*)	D	83,95	SAM & MAX	D	72,95
Championship Manager 2 (*)	A	79,95	Shanghai Great Moments	A	77,95
Chess Control	A	72,95	Shumans (*)	D	72,95
Chevy Flucht von ES (*)	D	72,95	Shell Shock (*)	D	72,95
Chromastorm (*)	D	89,95	Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Civnet (*)	D	89,95	Shock Wave (*)	A	79,95
Clearing House	D	69,95	Sid Meier's Civ. (Col./Civil/Plr.) (*)	D	84,95
Command & Conquer (Dunc. 3)	D	89,95	Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Command & Conquer	US	94,95	Sim City 2000 Collection	D	82,95
Command & Conquer 2 (*)	D	74,95	Sim Isle	A	74,95
Command Aces Of The Deep	D	94,95	Sim Tower	D	69,95
Creature Shock	D	84,95	Sim Town (*)	D	79,95
Crusade	D	79,95	Slipstream 5000	D	63,95
Cybernetics - No Remorse	D	79,95	Space Marines	D	59,95
Cyberia	D	72,95	Space Quest 4	D	77,95
Cyberia 2 (*)	D	a.A.	Star Trek Next Generation	D	99,95
Cybermage (*)	D	89,95	Star Trek Limited Edition	E	119,95
Dactulus Encounter	D	72,95	Stonekeep (*)	D	87,95
Darker (*)	D	87,95	Superstars Plus (*)	A	44,95
Der Reeder	D	69,95	Tank Commander	D	83,95
Descent	A	87,95	Ten Pak Vol. 2 (*)	D	64,95
Destruction Derby	D	87,95	Terminal Velocity	D	67,95
Die Siedler 2 (*)	D	89,95	TFX Eurofighter 2000 (*)	D	84,95
Dime City (*)	D	79,95	The Dig	E	59,95
Disworld	D	79,95	The Dig (*)	D	a.A.
Desperados	D	52,95	The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
Dungeons Master 2	D	81,95	The Last Dynasty	D	77,95
Earth Command (*)	A	72,95	The Last Eden	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95	The Need For Speed	D	79,95
Earthquake	D	79,95	Theme Park	D	79,95
Earthquake - First Encounters	D	79,95	Thunderhawk 2 (*)	A	72,95
Ede To Black	D	69,95	The Fighter Inc. Mission (*)	E	59,95
FIFA-Soccer 96	D	64,95	The Fighter Inc. Mission (*)	D	a.A.
Flight Duel (*)	A	79,95	Ton Ton	E	44,95
Flight Commander 2	D	64,95	Transport Tycoon Deluxe	D	89,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95	Trivial Pursuit (*)	A	72,95
Flight Shop F. MS FS 5.x	D	74,95	Time Land	D	62,95
Flight Unlimited	A	84,95	UEFA Champion League (*)	A	64,95
Flight Simulator 5, 1 Microsoft	D	64,95	Ultra Killing Moon	D	64,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	D	89,95	US Navy Fighters Grid	D	89,95
Freddy Phark's (*)	D	76,95	US Navy Fighters DataCD	D	39,95
Fun & Games (*)	A	49,95	USS Ticonderoga	D	72,95
FX Fighter II, Ed.	A	73,95	Virtual Fuel	D	72,95
FX Fighter (*)	A	72,95	Vulgas (Fad Throtile DL)	D	79,95
Gabriel Knights 2 (*)	A	a.A.	Voodoo Lounge (*)	A	49,95
Grand Prix Manager (*)	D	84,95	WayCraft	A	77,95
Great Naval Battles 3 (Bmng 3)	D	67,95	WayCraft 2 (*)	D	64,95
Hardball 4	D	72,95	Werewolf vs. Comanche	D	64,95
Heart of Darkness (*)	D	79,95	Westwood Compilation (*)	D	72,95
Heist Of Light & Magic	D	69,95	Widw Leagues Fußball Manager	A	54,95
Heaven	D	84,95	Wing Commander 3	D	79,95
He-Otane	D	39,95	Wing Commander 4 (*)	D	99,95
Ice and Fire (*)	A	64,95	Wipout	A	87,95
Incredible Toys (*)	A	57,95	Witchaven	D	69,95
Indy Car Racing II (*)	A	69,95	Wolf - The Simulation (*)	D	64,95
Iron Cross (*)	E	76,95	Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Island Casino (*)	D	64,95	Worms	D	67,95
Jagged Alliance	D	84,95	WWF Wrestlemania (*)	A	87,95
King's Quest 7	D	84,95	X-COM: UFO 2	D	89,95
Knights Of Xentia	D	84,95			
Kyranids 3	D	72,95			
Lance & Lore 2 (*)	D	74,95			
Lernare Sun Larry Coll. (1,2,3,4,6)	A	a.A.			
Links: Troon North (*)	E	47,95			
Luna (*)	D	64,95			
Little Big Adventure	D	63,95			
Locas (*)	D	87,95			
Lucas Arts Top Adventures	D	74,95			
Maciavelli	D	84,95			
Mad Max	D	64,95			
Magical Alliance	D	79,95			
Magical Carpet II	D	34,95			
Magical Carpet Data CD	D	84,95			
Master Of Magic	D	89,95			
Medieval Warrior 2	D	76,95			
Medieval Genus 2	D	87,95			
Metal Marines (*)	E	a.A.			
Micro Machines 2	A	64,95			
Micro Machine (*)	A	72,95			
Metropolis (*)	D	64,95			

87,95	79,95	77,95
FIFA Soccer 96	Warcraft 2	
86,95	54,95	87,95
Pole Position	Wetlands	Stonekeep
79,95	99,95	79,95
NHL Hockey 96	Wing Commander 4	Crusader
79,95	89,95	84,95
Command Aces Of The Deep	Formula 1 Grand Prix 2	TFX: EF2000

HARDWARE

Joysticks		
Formular T2		259,95
Gravis Analog Pro		46,95
Gravis Firebird		104,95
Gravis Phoenix		159,95
Gravis Game Pad		29,95
Wingman Extreme		78,95
Lautesprecher		
Tunst 40 15W		27,95
Tunst 20 25W		39,95
Tunst 240W		74,95
Tunst 300W		119,95
CD-ROM Laufwerke		
Midwest FX400 EIDE 4x		219,00
Toshiba XM3701 SCSI 6.7x		719,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x		499,00
Toshiba XM5301 SCSI 4x		379,00
Toshiba XM5302 EIDE 4x		239,00
MPEG-Karte		
Trust MPEG inkl. Video Out		429,00
Space Showtime 2MB		699,00
ELSA MPEG PCI		499,00
MPEG-Modul für Stealth 64		a.A.
Soundkarten		
Trust SoundExpert DL 16		99,00
Soundblaster 16 ATAPI Value		159,00
Soundblaster AWE32 ATAPI		399,00
Soundblaster AWE32 Value ATAPI		269,00
CDI		
CDI-Player 550		989,00
inkl. Digital Video Cartridge		
CDI GamePad		49,95
Festplatten		
Quant. Fireball IGB EIDE		399,00
Quant. Fireball IGB SCSI-2		439,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2		1099,00
CPUs		
AMD DX4-100		149,00
AMD DX4-120		179,00
INTEL DX4-100		159,00
INTEL P90		399,00
INTEL P100		499,00
INTEL P120		699,00
INTEL P133		899,00
Motherboards ASUS		
SP3		249,00
PSTP4XE 256KB Cache async		399,00
PSTP4XE 256KB sync, burst		449,00
Gratifikationen		
Matrox Millennium 2MB		559,00
Matrox Millennium 4MB		849,00
Diamond 64 Video VRAM 2MB		699,00
Diamond Edge VRAM 2MB		499,00
Diamond Edge VRAM 4MB		899,00

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bis Anschließts noch nicht erschienen

Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bings	D	39,95
Battle Isle 2 & Scenery	D	79,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	19,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler 3,5*	D	49,95
Die totale verrückte Rally	D	39,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Macrae Munster 2 (DOTD)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Menabranar	A	49,95
Metropolis	D	29,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	79,95
Rebel Assault	A	49,95
SIM Ant	D	32,95
SIM Earth	D	32,95
SIM Life	D	32,95
SNS-21 Scawall	D	29,95
Sweet Fighter 2 Turbo	A	34,95
Synke Commander	A	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95



Young Girls Priv. 29,95

STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Achtung
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die
Lieferpreise können teilweise abweichen !!

Preise und Lieferungen freibleibend! Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden!
Die angegebenen Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse; Bücher u. Filme: iG - Nachnahme; 15 - ab 200,- Warenwert: frei.
Hardware, Express und Auslandsversand nach Aufwand !!

SHIVERS

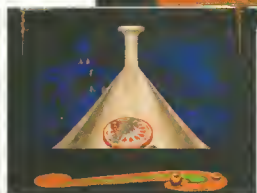
Man nehme eine Prise Adventure, verrühre sie kräftig mit einer Portion »Myst« und zwei Tassen »The 7th Guest« – fertig ist Sieras neuester Streich.

Professor Windlenat ist jemand, den man einen gescheiterten Indiana Jones nennen könnte: ein Archäologe, immer auf der Suche nach wertvollen Artefakten, dabei aber nur leidlich erfolgreich. Von seinen Nachbarn als leicht verschoben abgestempelt, errichtet er ein Museum, in dem er seine besten Stücke der Öffentlichkeit präsentiert. Eines Tages stößt er auf einen besondern Schatz: den kompletten Nachlaß eines Antiquitätensammlers. Darunter befinden sich auch einige seltsame Tongefäße, denen der Professor zunächst keine große Bedeutung beimißt. Als er kurze Zeit später von einer Forschungsreise zurückkehrt, findet er auf dem Fußboden seines Arbeitszimmers ein Buch über ägyptische Hieroglyphen, aus dem eine Seite herausgerissen wurde. Außerdem hört er seltsame Geräusche aus seinem Museum und beschließt, diesen auf den Grund zu gehen. Seit diesem Tag fehlt von Professor Windlenat jede Spur. Zur gleichen Zeit verschwinden zwei Teenager der Mt. Pleasant-Highschool; obwohl sich auch das Museum in dieser Stadt befindet, kann die Polizei keinen der Vermißten wiederfinden.

15 Jahre nach diesen Geschehnissen will ein Jugendlicher als Mutprobe eine Nacht auf dem Anwesen des Professors verbringen. Sie schlüpfen in dessen Rolle und verbringen natürlich die Zeit nicht untätig auf einer Parkbank sitzend, sondern nehmen Haus und Garten etwas genauer unter die Lupe. So entdecken wir dann auch den geheimen Eingang zum Kellergewölbe und dringen in das Museum ein, wo wir auf den Geist von Professor Windlenat stoßen. Von ihm er-



Im Laufe eines Archäologenlebens sammelt sich so einiges an...



Diesem Spukbald können Sie leider nicht ausweichen

fahren Sie, daß in den Tongefäßen aus dem Nachlaß böse Geister gefangen waren, die auf eine noch unbekannte Weise entkommen sind. Nun liegt es bei Ihnen, die Geister im Haus aufzuspüren, wieder in ihre Gefäße zurückzubefördern und nebenbei herauszufinden, was mit den beiden Jugendlichen passiert ist.

Ihr Weg durch das Haus führt Sie über mehrere Etagen und durch die merkwürdigsten Örtlichkeiten: so müssen z.B. ein altes Kino, eine Halle mit den archäologischen Artefakten, ein unterirdischer See oder auch eine Sammlung von Foltergeräten der letzten Jahrhunderte erkundet werden. Auf dem Weg sind oft kleine Rätsel zu lösen, um etwa einen Aufzug in Bewegung zu setzen oder eine verschlossene Tür zu öffnen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben hält sich dabei in Grenzen: So muß man beispielsweise eine Partie Mastermind gegen den Computer spielen oder kleine Knebelaufgaben absolvieren. Fairerweise sind Hinweise zur Lö-



In Zeitungen und Büchern ist so mancher Hinweis versteckt

roland austinat

Auch wenn einige Kollegen meckern »Alles schon mal da gewesen« – mir gefällt »Shivers«. Der stimmungsvolle Soundtrack paßt sich derart gut an die Situation an, daß man fast schon zusammenzuckt, wenn einem plötzlich ein Geist entgegenkommt. Die ganze Präsentation stimmt einfach: so fügen sich Zeitungsausschnitte, Karten oder Animationen liebevoll in die Umgebung ein. Man kann z.B. nach dem Anhören einer Casette sogar das Band zurück-

spulen und sieht die sich drehenden Spulen des Recorders. Da die Grafik nur aus Standbildern mit gelegentlichen Animationen besteht, müssen auch Besitzer von langsamen Rechnern keine Ruckelargen fürchten. Wenn »Myst« zu textlastig ist und »7th Guest« zu wenig Abwechslung bietet, sollte sich bei »Shivers« heimisch fühlen. Hardcore-Adventurespieler, die »The Dig« in der Mittagspause durchspielen, werden weniger begeistert sein.



sung der Puzzles fast immer im Haus versteckt. Sollten Sie bei der Erkundung des Windenloft'schen Anwesens auf einen der Geister treffen, so wird Ihnen ein Stück Lebensenergie abgezogen. Einige Geister mochen sich nur bemerkbar, wenn sie vom Spieler aufgeschreckt werden – man hat es also selbst in der Hand, wieviel Energie man verliert. Über-sieht man einen für ein Rätsel wichtigen Hinweis, so kann man problemlos wieder zurückkehren oder einen gespei- cherten Spielstand laden.

Technisch präsentiert sich «Shivers» im Stil von Broderbunds «Myst»: nach einem Mousclick auf einen Punkt in der Grafik wird auf das nächste Bild umgeschaltet. Ab und zu werden kleine Animationen eingeblendet. Personen wie z. B. der Geist des Professors wurden digitalisiert und wie bei «The 7th Guest» als Videos in den Hintergrund eingebaut. Hintergrundmusik und Geräuscheffekte steigern die schon durch die Grafiken dichte Atmosphäre.

Wir testeten die englische Version, doch »Shivers« soll in Kürze auch vollständig übersetzt erscheinen. (ro)



shivers

→ 320 x 200 Pixel

■ 640 x 480 Pixel

→ 1024 x 768 Pixel

■ Hi / Truescape

■ S'Blaster Mono

■ S'Blaster Stereo

■ General MIDI

■ Creative Ultrasound

■ CD-Audio

■ AWE 32

Spiel-Typ: Grafik-Adventure

Hersteller: Sierra

Co.-Preis: DM 120,-

Kapazität: 1 CD

Spielschutz: Englisch, leicht

Sprachengabe: Englisch, mittel-schwer

Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bedienung: Gut

Grafik: Gut

Sound: Gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows

Empfohlen: 486er (66 MHz), 16 MBByte RAM, Windows

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belegung: ca. 400 MByte

Anzahl Spieler: 1



DER BESSERE VERSAND!

DIE TRÄUMFABRIK

Das Original

[illegible]

Wir wünschen allen unseren Kunden ein Frohes Fest und ein gutes 1996!

Fordern Sie unsere Preisliste und den umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

• Berlin! Könnte welche Demonstration hier
• Video- und Computergames
• über 2000 internationale Artikel
• Berlin's größtes Lager
• Heute bereits - gestern gefordert!
• Internationale Preise und spezieller Service!
• Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
• Soundtracks und Physikalik
• UPS-Versand

Laden Berlin

Mittlerweile Straße 47 • 10661 Berlin
030/694 48 62 (per Ladetelefon)
100 m vom U-Bn. Grenznauslässe
Fernsehzentrale und Softwaremarkt

Vari-Lines
030/694 42 56

Infirmität und Preisänderungen vorbehalten bis 10.10.94
Wiederholungen 020 200 01 für ganze Spätsamstag. Preis-Spitzen kosten 8,- DM mehr, Sicherheitskassen
+1,- DM für Vorbesuche oder Immobilien 8,- DM Vermögensgegenstände. Das Versand erfolgt nach Exter. Nicht erwer-
ben. Der Preis mit 10,- DM ist ein Preis. Der Preis ist ein Preis. Der Preis ist ein Preis. Der Preis ist ein Preis. Der Preis ist ein Preis.
10.10.94 1.9.94. Seine in Berlin besucht bitte unseren Laden. Es gilt die AGR der Traumwelt.

AMERICAN EXPRESS

VISA

EUROCARD

MasterCard

10-18 Uhr Versandzeiten Sommermonat
030 / 694 60 43

Spätereinheiten am laufenden Band®
030 / 694 60 45

RIDDLE OF MASTER LU

Ein spleeniger Panoptikumsbesitzer, ein 2000 Jahre alter Talisman und finstere Schurken aus dem Orient: Das in den 30er Jahren spielende Adventure van Sanctuary Waads bläst zum Angriff auf Indiana Jones & Co.

Vor rund 2000 Jahren wurde in China ein Talisman angefertigt, der zu einer Bedrohung für die ganze Welt werden könnte: das sagenumwobene Siegel des Kaisers. Die Legende erzählt, daß der Besitzer des Siegels über unglaubliche Macht verfügt und diese zur Herrschaft sogar über ganze Völker benutzen kann. Verständlicherweise wurde das Siegel dem Kaiser aus Sicherheitsgründen mit ins Grab gelegt. Der »Schlüssel« zur Gruft wurde von dem chinesischen Gelehrten Meister Lu auf drei Steinplatten in mehrere Kontinente verstreut.

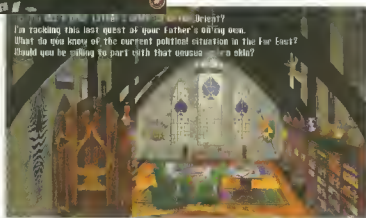
1936, kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkrieges: Der amerikanische Archäologe Robert Ripley wird während einer Expedition überfallen. Damit nicht genug: Nach der Rückkehr findet er seinen Museumsverwalter Feng Li gefesselt und sein Arbeitszimmer in völligem Chaos vor. Wie sich herausstellt, ist jemand auf der Suche nach den drei Tafeln und damit dem Siegel des Kaisers, das sich ideal für die Kriegspläne der Nazis einsetzen ließe. Ehrensache, daß Ripley dies natürlich verhindern will. In der seiner Ralle versuchen Sie, den Grabräubern beim Auffinden der Steinplatten zuzuvorkommen.

In bester Indiana-Janes-Manier reisen Sie nun um die Welt und müssen dabei so manches Gespräch führen und allerlei Rätsel lösen. So erkunden Sie beispielsweise im »Pik As«-Schlaf des Baran von Seltsam

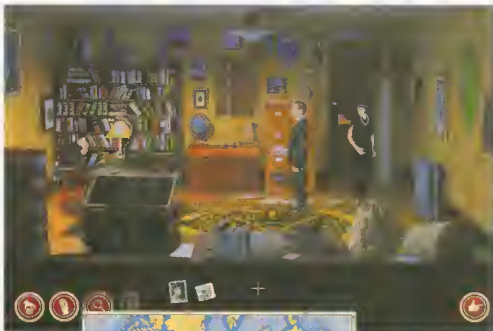
1936 - 1936



Der Schlafgärtner will seine Information



Baran von Seltsams Zebrafell wäre ein Schmuckstück für das Odditorium



Nicht immer ist ein Samuraischwert die Lösung für alle Probleme...

In 80 Mausklicks um die Welt

Geheimgänge und führen wissenschaftliche Experimente durch, statt einem Mönchskloster im Himalaya einem Besuch ab oder nehmen auf den Osterinseln eine Ausgrabungsstätte unter die Lupe.

Dabei sollte man nicht vergessen, nach sogenannten »Oddities« wie z.B. einer Tomate in Menschengestalt oder einer Mana Lisa aus Taastbrat Ausschau zu halten. Diese Merkwürdigkeiten garantieren einen anhaltenden Besucherstrom im Odditorium und somit eine gesicherte Finanzierung Ihrer Weltenbummlerei. Bei ausbleibenden Einnahmen wird zu-

roland austinat

Wenn man sich seit Tagen nur noch von chinesischem Essen ernährt und die Kollegen mit »Ni Hou« begrüßt, kann das nur eins bedeuten: der Master-Lu-Virus hat zugeschlagen. Einmal in den Bann dieses Spiels geraten, kann man die Maus so schnell nicht wieder aus der Hand legen. Neben der spannenden Story wissen auch die hochaufläsenden Grafiken und die gelungene Darstellung der Personen zu überzeugen. Aber auch rätselstechnisch kann sich Master Lu sehen lassen: knackige Puzzle lassen alle Adventure-Veteranen ent-

zückt die Maus ergreifen und die Steuerung von Robert Ripley geht trotz der scheinbaren Begrenzung auf nur drei Icons leicht von der Hand. Leider haben sich ein paar Oddities in das Spiel geschlichen: So ist es zwar nett, die Spaziergänge von Ripley abkürzen zu können. Aber ich verfolge regelmäßig in schwere Depressionen, wenn ich versehentlich auf einen falschen Satz klicke und daraufhin einen langen Dialog hören muß. Auch hätten die Programmierer nach ein paar Orte oder Musikstücke mehr in das Spiel einbauen können.

Der Ort der Zirkel[®]

Im Netz der Träume

Bestellen Sie jetzt bei Ihrem
Handler oder direkt bei uns
© 0 74 31 - 5 43 23

**Irgend etwas Seltsames
geht mit Dir vor!**

Nacht für Nacht werden
Deine Träume von Bildern
einer seltsamen Welt erfüllt,
und mit jeder Nacht wird
das Bild klarer. Dann, eines
Nachts, bist Du dort! Die
Herren von Navan, einer fer-
nen Inselwelt, haben Dich
zu sich gerufen. Unsterb-
liche Druiden, von denen
jeder sein eigenes Insel-
reich regiert und die nun
Deiner Hilfe bedürfen, um
ihren verschollenen Bruder
Lawson zu finden. Doch
vielleicht ist er ja gar nicht
verschwunden, sondern ver-
schwunden worden...

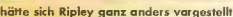
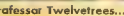


attic Entertainment Software

Sigmaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 • Mailbox 0 74 31 - 5 43 26



Hauptaugenmerk liegt aber auf den Puzzles, die allesamt durch logisches Denken gelöst werden können. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel liegt zwischen mittelschwer und knifflig, sie sind jedoch niemals unfair. Als kleine Hilfe macht sich Ripley in einem Journal Notizen, was Sie aber nicht daran hindern sollte, selbst Papier und Bleistift zur Hand zu nehmen. Ripley kann zwar gelegentlich sterben, allerdings springt das Programm automatisch an die Stelle zurück, an der man den fatalen Fehler begangen hat. Die Steuerung beschränkt sich auf drei Symbole: Nehmen, Benutzen/Geben und Anschauen; der Mauszeiger verändert sich, wenn man einen Gegenstand streift oder



Unter dem Tempel im Himalaya befindet sich der »Weg der Erleuchtung«

Die Grafiken präsentieren sich hauchaufblühend in SVGA, ohne eine VESA-kompatible Grafikkarte kann Ripley nicht auf Reisen gehen. Die Spielfiguren sind nicht wie bei anderen Adventures gezeichnet, sondern es wurden Schauspieler gefilmt, digitalisiert und in die Szenen eingebettet. Bei Schlüssel-szenen, z.B. wichtigen Gesprächen, werden kleine Vi-

Den Helden des Spiels, Robert Ripley, gab es übrigens wirklich: 1933 eröffnete er sein erstes Odditorium in Chicago. Die folgenden Jahre verbrachte er mit der Suche nach neuen und verrückten Exponaten, die dann in neuerröffneten »Believe it or not«-Ausstellungen in ganz Amerika präsentiert wurden. Das Geld zur Eröffnung dieser Veranstaltungen verdiente er als Zeichner von Cartoons, die in über 300 Zeitungen veröffentlicht wurden. (rol)

[ro]



i m w e t t b e w e r b

The Dig	86
RIDDLE OF MASTER LU	80
Frankenstein	74
Prisoners of Ice	74
Flight of the Amazon Queen	71



the riddle of master lu

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 Hi / Truecolor
 S'Blaster Mono
 S'Blaster Stereo
 General MIDI
 Gravis Ultrasound
 CD-Audio
 AWE 32

Spieler-Typ: Grafik-Adventure
Hersteller: Sanctuary Woods
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: —
Spieltext: Englisch; anspruchs-

Sprachausgabe: Englisch; gut
Anspruch: Für Fortgeschrittene
und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (25 MHz),
8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz),
8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 30 MByte
CO-Belegung: ca. 630 MByte
Anzahl Spieler: 1

Anzahl Spieler: 1



MAXIMALER
JUMP & RUN SPASS.
UND DABEI EINE PORTION ERNÄHRUNGSWISSEN ERSPIELN

Das Geheimnis von Foody.

AUF DER SUCHE NACH DER
ERNÄHRUNGSTAFEL DER FOODYS.

DAS SPIEL:

Sieben Level sind im Jump & Run-Charakter zu spielen.
Dabei geht es um ausgewogene Ernährung anhand von sieben Lebensmittelgruppen.
Um die Rolle von Kohlenhydraten bei verschiedenen Aktivitäten.
Um mögliche Risiken von Lebensmitteln mit hohem Fettanteil.
Und um die Einschätzung der Qualität verschiedener Lebensmittel.
Alles in einem fesselnden und spannenden Computer-Spiel.

Am Ende jedes Levels werden kurze Fragen gestellt, die Zusatzpunkte bringen.

Die Begleitbroschüre enthält alles Wichtige zum Spiel und Informationen über gesunde Ernährung.

Entwickelt in Zusammenarbeit mit führenden Ernährungswissenschaftlern.

Enthält keine Produktwerbung.

Ein PC-Spiel des gemeinnützigen Instituts Danone für Ernährung e.V.

DANONE

INSTITUT DANONE FÜR ERNÄHRUNG

Hardware-Voraussetzungen: IBM-kompatibler PC (ab 386er) • 4 MB Arbeitsspeicher • Festplatte mit mind. 8 MB freiem Speicher • VGA-Grafikkarte • Soundkarte empfohlen

Das Geheimnis von Foody.

Vollversion mit sieben Levels für DM 49,- inkl. Versandkosten.

Voll spielbare Ein-Level-Version für DM 15,- Schutzgebühr inkl. Versandkosten. Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- Nachnahmegebühr.

Demoversion kostenlos über Internet:

[HTTP://WWW.FOODY.DE](http://www.foody.de)

Bestellungen oder Kauf der Vollversion über den Buchhandel:

ISBN Nr. 3-9804803-0-5

oder direkt beim Institut Danone für Ernährung e.V.

Coupon lesertlich mit Druckbuchstaben ausfüllen und gegen Nachnahme, Vorkasse/Verrechnungsscheck oder Überweisungsbetrag (Kto. Nr. 570707001, Deutsche Bank Remscheid, BLZ 34070093) an:

Institut Danone für Ernährung e.V.
Postfach 520225
50951 Köln

Faxbestellungen an:
0221 / 3685692

Bestellungen von Personen unter 18 Jahren können aus rechtlichen Gründen nur mit Unterschrift eines Erziehungsberechtigten bearbeitet werden.

Bei Annahmeverweigerung wird eine Kostenzuschüsse von DM 25,- berechnet.

Die Preise gelten für Deutschland. Versand ins Ausland nur zzgl. auslandsspezifischer Versandkosten.

DIE STORY:

Ein kleiner Junge von der Erde soll den Einwohnern des Planeten Foody bei der Suche nach den sieben verschollenen Stücken ihrer Ernährungstafel helfen. Ohne die Tafel ist die Ernährung der Foodys gefährdet.



Eine phantastische Reise in sieben geheimnisvolle und gefährliche Welten beginnt. Nur mit der richtigen Lebensmittel-Auswahl ist der Spieler fit für seinen Weg.



Sind alle sieben Stücke der Ernährungstafel gefunden, ist das Geheimnis der Foodys gelöst und ihr Ernährungswissen gerettet.

Entwickelt in
Zusammenarbeit
mit führenden
Ernährungswissenschaft-
lern.

Ich bestelle _____ Vollversion(en) _____ Demoverision(en)
per ☐ Nachnahme ☐ Vorkasse/Scheck ☐ Überweisung

Name:

Adresse:

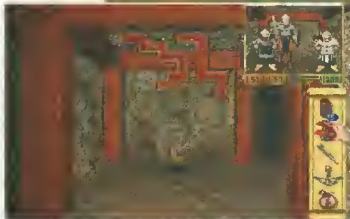
Postleitzahl/Ort:

Unterschrift:

STONEKEEP

Marmor, Stein und Eisen bricht, doch »Stanekeep« kam einfach nicht. Nach fast dreijähriger Verspätung hat das Warten auf Interplay-Fantasy-Rollenspiel jetzt ein Ende.

PC Player Ausgabe 8/93, Seite 9: »Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit steht Interplay kurz vor der Veröffentlichung von Stonekeep«. 18 Monate später wissen wir es besser: Das Monumental-Rollenspiel wollte nicht so recht die Entwicklungslabors verlassen. Als wär's ein böser Fluch von Oberbüchsewicht Shadowking, suchten diverse Rückschläge das Programmerteam heim. Personelle Probleme, technische Sorgen, irgendwann wurden die Monster-Animationen weggeworfen und neu geilm - da baute sich einiges an Erwartungshaltung auf. Die Story konfrontiert uns mit dem dämonischen Hui-Buh-Supervirtz vom Dienst, der »Stanekeep« mit seinen monströsen Untergebenen besetzen läßt. Das Schicksal der gesamten Hemisphäre ruht nun auf den Schultern von Drake, der



Das Bildchen rechts oben repräsentiert unsere Heldenruppe samt Inventor. Beim Herumloufen in den Dungeons verschwindet diese Grafik; ungestört von Menüs erkundet man die 3D-Welt von Stonekeep.

heinrich tenhardt

I'm working: Lange Wege durchs Dungeon, immer wieder der Blick auf die Automap und emsiges Kruschen im Geröll, um versteckte Goodies zu entdecken. Hallo, in einer Kiste ist ein neuer Schlüssel! Also zurück in die Gegend mit den verriegelten Türen, aufschließen, zwei Monster schnell bekämpfen. Und hin und her und hin... und dabei nie die Hoffnung verlieren, daß solche Routinestunden gelegentlich durch etwas Überraschendes erhellt werden.

Daß man doch bei der Stange bleibt, liegt an der flotten Bedienung und der Neugier auf neue Schouplätze und Monster. Stonekeep ist ein leicht zugängliches Rollenspiel, das an die »Eye of the Beholder«-Reihe erinnert und erst nach einiger Zeit seine Qualitäten offenbart. Ein echtes Problem von Inter-

plays Neuheit ist natürlich die Erwartungshaltung, die durch das jahrelange Warten aufgebaut wurde. Stonekeep sieht recht monierlich aus, aber der angekündigte Durchbruch in Sachen Grafik ist es nicht geworden. Die majestätisch dahingleitenden Dungeonwände in Ehren - der Monster-Mix aus unscharf digitalisierten Wichten und gemalten Grottenolmen knobbert ein wenig an der Atmosphäre. Die stilvolle Soundkulisse müht sich redlich, hier wieder einige Punkte aufzuholen.

Wer ein solides, unkompliziertes Rollenspiel in »Beholder«-Tradition sucht, kann zugreifen - aber erwarten Sie nichts revolutionär Neues. Nachdem Westwoods »Lands of Lore 2« und Bullfrogs »Dungeon Keeper« erst 1996 erscheinen werden, lindert Stonekeep akute Fantasy-Entzuckerscheinungen.

Unkomplizierte Echtzeit-Kämpfe: Per Mousklick setzt Drake die Waffen ein, die Sie ihm in seine beiden Hände gesteckt haben.

dank magischer Intervention den Angriff des Bösen überstanden hat. Zehn Jahre später: Der Knabe reifte zum Jüngling; der Teddybär wurde mit dem Schwert vertauscht. Unter Leitung einer ätherischen Feentussi wird unser Held zurück nach Stonekeep versetzt, wo es

nur so vor Monstern wimmelt.

Die Umgebung wird bildschirmfüllend aus der Sicht des Helden gezeigt; weder Menüs noch Anzeigen schmälern das Platzangebot fürs Vollbild. Mit den Cursorarten geht man vor und zurück oder dreht sich zur Seite; die Maus wird für Aktionen wie Gegenstände nehmen, Menüs aufrufen oder kämpfen eingesetzt. Ganz spontan fühlt man sich da an »Eye of the Beholder« erinnert: Schritt für Schritt wandern wir durchs Dungeon; eine echte stufenlose 3D-Ansicht wie bei »Ultima Underworld« ist nicht geboten. Sie können sich nur in 90-Grad-Winkeln um die eigene Achse drehen.

Die Animationen bestimmter Monstertypen werden als digitalisierte Videoclip vor den gemalten Dungeon-Hintergrund gelegt. Die Zuhau-Animationen der Gegner sehen entsprechend flüssig aus, aber die Technik hat auch Nachteile: Eine gewisse Unschärfe trübt die Darstellung der mehr oder weni-



Einfache Bedienung, aber anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad: Die Monster sind nicht von Poppe.

Die Serviceleistungen von Gateway 2000 machen das Multimedia-Erlebnis erst vollkommen!

Halbe Sachen kommen meist raus, wenn man seine Kunden und deren Wünsche nicht richtig kennt. Gateway 2000 hat daher zahlreiche Familien befragt, was alles in ihrem Wunsch-PC stecken sollte – das Ganze auf Kompatibilität getestet und einfach in die (Multimedia-)Realität umgesetzt. Sie heißt P5-75 Multimedia, hat einen Intel-Pentium Prozessor mit 75MHz, eine 1GB große Festplatte, ein Quad-Speed CD-ROM-Laufwerk, den 15"-Vivitron-Monitor, die STB Trio 64V+ PCI-Grafikkarte mit 2MB DRAM sowie die Creative Labs Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern!

Unser Software-Service!

Mit dieser Software können Sie 'was erleben: MS Office Professional 95, das ultimative Office-Paket, MS-Encarta '95, die starke Enzyklopädie, das einmalige Spiele-Softwarepaket (P5-75 Familien PC) und die tolle Superscape Virtual Reality Software. Und das alles auf der Basis des revolutionären Windows 95, dem neuen Betriebssystem von Microsoft – natürlich standardmäßig schon auf allen Gateway 2000-PCs vorkonfiguriert!

SOLO oder Liberty? Hauptsache Portable!



Mit dem neuen SOLO und dem bekannten Liberty offeriert Gateway 2000 eigentlich alles, was man im Portable-Bereich benötigt: Der Liberty ist mehr das Notebook für unterwegs (kleiner als A4!), der SOLO mehr das ortsunabhängige Büro mit Pentium-Power. Dabei ist der SOLO technisch

ein echter Leckerbissen: 75MHz- oder 90MHz-Prozessor, Wechselplatte mit 720MB bis 1.2GB, 8MB RAM bis auf 40MB RAM erweiterbar und ein Einschub für ein modulares 3,5"-Disketten- oder ein CD-ROM-Laufwerk. Die nötige langlebige Power liefern Lithium-Ion-Batterien, und das 10,4" VGA oder SVGA Active Matrix Farbdisplay erfreut Ihre Augen mit einem scharfen und brillanten Bild. Sowohl der Liberty mit seinem 100MHz DX4[®] Prozessor und bis zu 16MB RAM als auch der SOLO verfügen über die neueste Infrarot-Technologie.



Damit können Sie Dateien übertragen, speichern, drucken – und zwar ganz ohne Kabel!

Der ausgezeichnete Gateway-Service!

Erst jetzt hat Gateway 2000 wieder bei einer Befragung der Leser der PC WELT (Ausgabe 8/95) bei PC-Service und Support hervorragend abgeschnitten. Als einziger PC-Hersteller erhielt Gateway 2000 sowohl bei den Fragen nach der „Allgemeinen Zufriedenheit“, der „Zuverlässigkeit des PCs“ und dem „Service im Reparaturfall“ ein „SEHR GUT“. Übrigens keine Mini-Umfrage, sondern mit immerhin 3.591 Einsendungen von PC WELT-Lesern eine vernünftige Grundlage für eine möglichst objektive Beurteilung.

Und das gibt es mit jedem Gateway PC:

- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!
- Kostenlose Technische Support Hotline - gebührenfrei!
- 3-Jahres-Garantie für Desktop- und Tower-Systeme!
- 1 Jahr Vor-Ort-Service!
- 1-Jahres-Garantie für den Liberty!
- Vor-Ort-Service auf Wunsch verlängerbär!
- Bestellen Sie, wann Sie wollen!
Mo.-Fr. 9.00 - 21.00 Uhr, Sa. 9.00 - 18.00 Uhr
- Bequeme Zahlungsmodalitäten!

Zu Einzelheiten unserer Garantie- und Service-Programme sowie zu Peripheriegeräten geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft.

Für weitere Informationen und Hilfen rufen Sie uns an – gebührenfrei – oder besuchen Sie unsere Ausstellungsräume in der Kaiserstr. 28 in 60311 Frankfurt.



0 1 3 0 - 8 2 9 4 7 0

In diesen Preisen steckt unser Service schon drin!

P5-75 BEST BUY

- Intel® Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- 14"-CrystalScan® 1024x1 Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- Microsoft® Windows® 95
- MS Works 95

2.799,- DM

P5-75

- Intel® Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

3.199,- DM

P5-100

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-100 • 3.699,- DM

P5-90 • 3.499,- DM

P5-133

- Intel Pentium Prozessor*, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-133 • 4.299,- DM

P5-120 • 3.999,- DM

Unsere Multimedia Systeme

P5-75 FAMILIEN PC

- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 14"-CrystalScan 1024x1 Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- Familien-Entertainment Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscape Virtual Reality Software Paket
- MS Encarta® 95

2.999,- DM

P5-75 MULTIMEDIA

- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta® 95

3.599,- DM

P5-90 FAMILIEN PC

- Intel Pentium Prozessor*, 90MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- Familien-Entertainment-Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscape Virtual Reality Software Paket
- MS Encarta® 95

3.999,- DM

P5-100 EXECUTIVE

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB Trio 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 AnyKey®-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta® 95

P5-100 • 4.999,- DM

P5-90 • 4.899,- DM

P5-133 ELITE

- Intel Pentium Prozessor*, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- Essonix Wavetable-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
- Matrox MGA Millennium PCI Grafikkarte mit 4MB WRAM
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 AnyKey®-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta® 95

P5-133 • 6.499,- DM

P5-120 • 5.699,- DM

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselschleife
- 104" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NMH Batterie und Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederanrufmeldefunktion
- 2 PCMCIA-Stockplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Parallel-, Serieller VGA und PS/2-Mausanschluß
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

5.599,- DM

LIBERTY DX4-100 GOLD

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 16MB RAM
- Infrarot Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselschleife
- 104" Dual Scan STN-Farbdisplay
- 2 NMH Batterien und 1 Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederanrufmeldefunktion
- 2 PCMCIA-Stockplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Parallel-, Serieller VGA und PS/2-Mausanschluß
- PCMCIA 144 Faxmodem
- Exklusive Lederetui
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

6.599,- DM

GATEWAY SOLO® V90

- 10,2" VGA (640x480) Active Matrix Farbdisplay
- Intel Pentium Prozessor*, 90MHz
- 8MB RAM (erweiterbar auf 40MB)
- 256KB L2 Pipeline Burst Cache
- 1MB Video RAM
- Lithium-Ion-Batterie und AC Pack
- 2 PCMCIA Typ II Stockplätze
- EZ Pad Pointer
- 720MB Wechselschleife
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- CD-ROM Laufwerk
- Integrierte 16-Bit-Sound-Karte mit Stereo Lautsprechern
- Kross Kopfhörer
- Tastatur mit 86 Tasten
- Parallel-, serielle, Tastatur-, Maus-, VGA und PS/2-Anschlüsse
- Eingebautes Mikrofon, Kopfhörer, Eingänge und externer Lautstärke-Regler
- Gewicht ab 2,7 kg
- Microsoft Windows 95
- MS Office Professional 95
- Classic Eingabegeräte

6.999,- DM

NEU

■ 1 Jahr Vor-Ort-Service ■ 30-Tage-Geld-zurück-Garantie ■ 1-Jahres-Garantie auf Portables ■ 3-Jahres-Garantie auf Rechnern ■ Kostenlose Technical-Support-Hotline ■ Gebührenfrei anrufen



pentium

PROZESSOR

*Intel-geprüft für einen Pentium OverDrive-Prozessor



0660-5881

Zum Ordern anrufen – aus Österreich



"You've got a friend in the business."

0 1 3 0 - 8 2 9 4 7 0

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



155-3842

Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten.

Papier chlorfrei gebleicht.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonsingham Industrial Estate • Dublin 17 • Irland

Fax: 0130-82 94 41 Gateway Bulletin Board: 0130-82 94 42 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 21 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr

©1999 Gateway 2000 Europe, AnyKey, CrystalScan, das Black-and-white Spot-Design, das iLQ-Logo, Familien PC, Solo und Gateway 2000 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Gateway 2000 Inc.

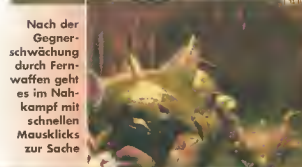
Das Intel Inside Logo, Intel, Pentium und OverDrive sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. Alle anderen Marken- und Produktbezeichnungen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

ger sorgfältig kostümierten Gestalten. Gezeichnete Gegner wie z.B. Krabbelkäfer oder Mansterschlangen wirken schärfer, haben aber etwas eckigere Bewegungsabläufe. Von solchen optischen Wechselbildern unbereindruckt haut man munter zu: Mit der linken Maustaste wird die Waffe der linken Hand eingesetzt; der Klick auf rechts setzt den Gegenstand in der anderen Pranke ein.

Außerhalb der Kämpfe ist der Cursor sehr flexibel. Sobald Sie einen minehnbaren Gegenstand berühren, verwandelt er sich in eine Grabsschand. Jetzt nur nach klicken, um das Objekt im Inventar zu verstaufen. Nach dem selben Prinzip werden Inschriften gelesen, Schalter betätigt oder Dinge aus dem Inventar genommen und eingesetzt: Schlüssel benutzen, Steine werfen oder einen Heiltrank zum Munde führen – die Bedienung ist sehr elegant gelöst. Man muß sich nur daran gewöhnen, mit den Cursorstasten herumzugehen, während die Maus für Objekt-Manipulationen und Menü-Gewölze zuständig ist. Beim Herumwandern in den Dungeons stören keine Menüs die bildschirmfüllende Grafik. Um Charakter-Bildschirm, Inventar oder Karte aufzurufen, bewegt man die Maus an den Bildrand oder drückt einfach die entsprechende Taste. Am Anfang tappt unser einsamer Held nach ziemlich im Dunkeln. Sobald er in einem Raum das »Journal« gefunden hat, leistet ihm dieses Buch wertvolle Hilfe. Es enthält Autamap-Karten der bereits erforschten Umgebung, die Sie zusätzlich beschreiben dürfen. Wichtige Erkenntnisse und Hinweise werden automatisch niederschreiben. Außerdem gibt's Infos



Schlange
varaus:
Während
sich das
Manster
nähert,
werfen
wir eine
Axt zur
Begrüßung.



Nach der
Gegner-
schwächung
durch Fern-
waffen geht
es im Nah-
kampf mit
schnellen
Mausklicks
zur Sache



Wir kramen nach Wurzel oder Zaubertrank, um Lebensenergie zu regenerieren. Während Sie im Inventar rumfummeln, ist das Kampfgeschehen verübergehend eingefroren.

Arctic
Soft

Tel.: 0 63 41-8 79 93

Fax: 0 63 41-8 83 32

tägl. Neuheitenansage

ab 21 Uhr

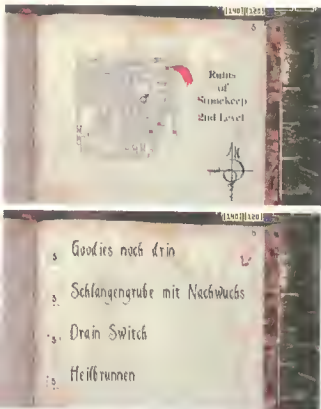
Tel.: 0 63 41-8 79 93

Ihr Schnellversand

[illegible]

Auszug aus unserem Gesamtsortiment. Viele weitere Systeme & Anlagen in Ihrer
Ihre Auswahlgeogf.

Bei Titeln mit 1. u. 2. Übersetzung: *unverändert* von 2. Übersetzung. (Die Artikel sind Lagen)



Die Dungeon-Karten zeichnet das Programm automatisch mit. Sie dürfen einzelne Punkte zusätzlich markieren und beschriften.

verlauf erarbeitet werden; durch das Einsammeln von Runen vergrößern Sie allmählich das Zauber-Repertoire.

Zum Glück muß Drake nicht ganz allein den Retter spielen. Im Laufe seiner Erforschungen trifft er auf andere freundliche Personen, die sich ihm anschließen. Bis zu vier Charaktere gleichzeitig passen in die Party. Die Kollegen erweisen sich als äußerst eigensinnig: In Kämpfen haut der Rest vom Team selbständig zu; an bestimmten Stellen bekommt unser Drake auch mal einen Tip zugeraunt. Auch das Handling des Inventors beschränkt sich auf den edlen Jüngling; den restlichen Charakteren dürfen Sie bestenfalls andere Waffen in die Hände drücken.

Stonekeep bietet rund ein Dutzend Levels mit wechselnder Dungeon-Grafik. Nicht nur wegen der knackigen Kämpfe braucht man ein Weilchen, um varan zu kommen. Sinnvolle Gegenstände, die den Spielgenuß von Anfang an steigern würden, sind munter über die ersten paar Labyrinth verteilt. Journal mit Automap, Party-Mitstreiter und Magie-Runenstab eignen Sie sich nach und nach mühsam an. Gerne lassen die Designer unsere Helden auch vor verschlossenen Türen stehen, um sie eine Etage tiefer den passenden Schlüssel finden zu lassen – also geht's mäßig begeistert nochmal zurück. Fair-



im Wettbewerb

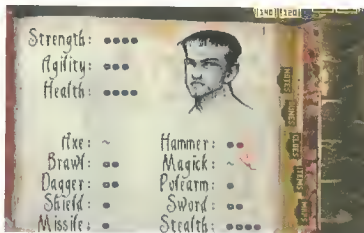
Tratz technischer Betagtheit liegt Dungeon Master 2 vorne: FTLs intelligenter designer Spätzunder gehört zu den spannendsten Neuheiten der letzten Monate. Das deutsche Rollenspiel Albion mixt 3D- mit Isometrie-Ansicht und empfiehlt sich wegen der extrem verschachtelten Story eher für geduldige Fortgeschrittene. Stonekeep ist dank einfacher Bedienung und flotter Mittelzeitschritte. Stonekeep ist dank einfacher Bedienung und flotter Mittelzeitschritte. Stonekeep ist dank einfacher Bedienung und flotter Mittelzeitschritte. Stonekeep ist dank einfacher Bedienung und flotter Mittelzeitschritte.

Dungeon Master 2	77
STONEKEEP	75
Albion	74
Thunderscope	63
Whale's Voyage 2	54

über die Effizienz der mitgeführten Waffen und Charaktertalente. Je öfter eine Spielfigur z.B. eine Axt schwingt, desto besser wird deren Trefferquote mit dieser Waffe. Stetses Raufen verbessert Kraft- und Ausdauer-Werte, während Zauberer durch Herunterbeten des selben Spruchs diesen immer besser beherrschen. Auch die liebe Magie muß erst im Spiel-

maß wird dafür groß geschrieben: Sie können jederzeit speichern und die praktischen Automatik-Karten studieren. Alle paar Dungeons stößt man auch auf einen Lebensenergie-Brunnen, der die Hit-Points-Kanten unserer müden Helden wieder voll auffüllt.

Zum Aufmatzen der Kampfwerte gibt es gelegentlich Spezialräume mit »nachwachsenden« Manstern. Ansansten werden Sie nicht von Zufallsbekanntschaften angerüpelt: Sind alle Gegner in einem Dungeon platt gemacht, kann man in Zukunft unbehelligt durch dessen Karidare spazieren. (hl)



Im Journal studiert man die sich entwickelnden Charakter-Talente



Wahl bekam's: Das Wässerchen dieses Brunnens sagt wieder für volle Lebensenergie.

stonekeep

320 x 200 Pixel
→ 640 x 480 Pixel
→ 1024 x 1488 Pixel
→ Hi-Res / Truecolor

5-Wechsel Mono
→ 5-Wechsel Stereo
→ General MIDI
→ 64-Kanal / 16-Stimmen
→ CD-Audio
→ MP3

Spiele-Typ: Rollenspiel
Heisteller: Interplay
Ca.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: CO-Abfrage

Spieldatei: Deutsch in Vorbereitung
Sprachausgabe: Englisch; gut

Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis

Bedienung: Sehr gut

Grafik: Befriedigend

Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 30 oder 60 MByte

CO-Belegung: ca. 530 MByte

Anzahl Spiele: 1

75

LADEN: LADEN:
60311 FRANKFURT 56068 KÖLN
FAHRGASSE 87 SCHLOSS STR. 16

LADIN: 53721 SIEGBURG
KAISER STR. 16

LADIN: 53111 BONN
MÜNSTER STR. 11

LADEN:
53111 BONN
UNSTER STR. 17

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157

LADEN: 52062 AACHEN
BLONDELSTR. 10

LADEN: 40211 D'DDRF
WEHRHANN 24

LADEN:
40211 D'DDER
WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC	3,5" CD	PC	3,5" CD	SUPER PREIS	SUPER PREIS	3DO	
3 D Pinball Adventure (KD)	79 90	Little Big Adventure 2 (KD) *	109 99	PC 3,5"	PC 3,5" CD ROM		
Aces of Deep Command (KD)	99 99	Low T2 V2 (KD) *	89 90	<i>ten cologne World record</i>	<i>ten cologne World record</i>		
Adams Night (KD) *	99 90	Magic Carat 2 (KD) *	99 90	1242 Pacific Air Wars (DA)	29 90	Black Box (KDDA)	99 90
ATF US (KD) *	99 90	McWhorter (KD) *	99 90	Amen Brest (KD)	29 90	<i>Phantom General, Battle 1st + 2da</i>	129 90
AH 4 D Longbow (KD) *	99 90	Moment Critical 2 (KD) *	99 90	Armed Brest (KD)	29 90	Black Power 2 (KD) *	19 90
Alban (KD)	109 90	Moral Code (KD) *	99 90	Armored Fight (KD)	39 90	<i>Sansion, Rolling Romney, Lotus</i>	109 90
Alban 2 (KD)	89 90	Navy Strike (KD) *	109 90	Aufwachen Out (KD)	39 90	<i>Doon, Rings of Mercedes 2, 2 time</i>	109 90
Army of Dawn (KE)	89 90	NBA Jam Ten T. Edition (DA)	99 90	Battle Bugs (KD)	39 90	Burning Steel 3 (DA)	49 90
Apache Longbow (KD)	99 90	NBA Live Basketball 96 (DA) *	99 90	Beneath a Steel Sky (KD)	29 90	Crash (KD)	139 90
Ascendancy (KD)	99 90	Need for Speed (DA)	99 90	Burning Steel 2 SVGA (KE)	39 90	Crash Probal (DA)	139 90
Assault Rigger (KD)	99 90	NHL Hockey 96 (KD) *	99 90	Burnin' - Audio CD (KD)	39 90	Cruisegrab + Pad	649 00
Balmain Forever (DA) *	109 90	Planck in the Park (DA)	89 90	Burnin' - Audio CD (KD)	39 90	Dark Sun 2 (DA)	39 90
Battle Brest (DA)	89 90	Planzer General 2 (KD) *	99 90	Butterfly Sports Football (KD)	19 90	Day of Trenches (KD)	39 90
Battle Isle 3 (KD)	99 90	Perfect General 2 (DA)	49 90	Cyberbrawl (KD)	29 90	De verlicke Rale (KD)	49 90
Bermuda Square (KD)	99 90	PGA Tour Golf 96 (DA)	99 90	Day of Trenches (KD)	29 90	Dragon Log (KD)	29 90
Biografie Gold (KD) *	49 90	Phantasmagoria (KD)	99 90	Dark Desert Strike (KD)	29 90	F 14 Fleet Defender Gold (DA)	49 90
Bluffs (DA)	99 90	Phantom Fighter (KE)	109 90	Dark Desert Strike 2 (KD)	29 90	Falcon Gold (DA)	49 90
Brainblast 15 (KD) *	79 90	Pinball World (KD)	79 90	Elke 3 (KD)	29 90	Fantasy Feet (KE)	49 90
Breach 3 (DA)	49 90	Pinkie Quest SWAT (KD) *	99 90	Empire Soccer (DA)	29 90	<i>Unlimited Adventure, Fantasy</i>	
Camel Strike Force (KD) *	99 90	RAN Soccer (KD) *	99 90	Evilwing Action (KD)	19 90	Fighting Wing (DA)	39 90
Capitulum (KD)	99 90	RAN Assault 2 (KD)	79 90	F 14 Fleet Defender Plus (DA)	29 90	Flashback enhanced (KD)	29 90
Cast 2 (KD)	99 90	Real Assault 2 (KD)	79 90	Futball Total (KD)	29 90	Flameless Gold (KD)	29 90
Cherry (KD)	84 90	Real Assault 2 (KD) *	99 90	Hemul 2 (KD)	29 90	Full Rooster (DA)	99 90
Chvil Nel (KD)	99 90	Schwarz Augs 3 (KD)	99 90	Indiana Jones 3 (KD)	29 90	High Sea Traders (KD)	23 90
Civnet 2000 (KD)	99 90	Straetw World of Soccer (KD)	89 90	Inordinate Desire (KD)	39 90	Iron Assault (KD)	49 90
Command & Conquer (KD)	99 90	Star Shock (DA)	89 90	Jagged Alliance (KE)	49 90	Ishar Trilogy (KD)	49 90
Congo (DA) *	99 90	Star Shock 2 (KD)	89 90	Jeune Strike (DA)	49 90	Jeune Strike (DA)	29 90
Crusade (KD)	99 90	Silver Hunter SVGA (KD) *	89 90	Lollop (DA)	49 90	Lollop (KD)	49 90
Cruisade-Au Remorse (KD)	99 90	Sim Town (KD)	99 90	Madagascar (KD)	29 90	Master of Magic (KD)	19 90
Cyberia 2 (KD)	109 90	Sim Town (KD)	79 90	Madagascar 2 (KD)	29 90	Master of Orion (DA)	39 90
D-Link (KD)	49 90	Space Marines (KD)	89 90	Matthieu Soccer 2 (KD)	29 90	Menomanschen (DA)	39 90
Darkspeed 2 (KD)	99 90	Space Quest 2 (KD)	99 90	Metallhead-Earthquake (KD)	39 90	Menomanschen (DA)	39 90
Das Dschingischah (DA)	49 90	Space Quest 3 (KD)	99 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Der Planer 2 (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Der Saelenstein (KD)	99 90	Star Trek Next Generation (KD)	119 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Der Teilsman (KD)	99 90	Star Trek Penitence (KD)	119 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Destruction Derby (DA)	149 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Die Stadler 2 (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Dromedari (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Dungeons & Dragons (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Dragon Master 2 (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Drift Fools 2 (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Elaborat 1 (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Empire 2 (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Entomorph (KE)	89 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
Excessive Pinball (DA) *	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *	119 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (KE)	109 90	Metallhead-BattleDrome (KD)	49 90	Menomanschen (DA)	39 90
F 1 Pole Position (KD)	99 90	Star Trek Kling (

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



SPIEL DES MONATS

stone
keep

CD ROM

119.90

komplett deutsch
stonekeep demo 1 level 4.90 dm

TIP DES MONATS

HELL

CD ROM


19.90

KOMPLETT DEUTSCH

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL. 021-4555100
FAX. 021-458701
STX: "JOYSOFT"

VERSAND:
NACHNAME:
9 DM
 ev. Rücksendungsf. von 300 DM
VERSANDKOSTENFREI

UPS: ± 9 DM
VORLAGE: ± 5 DM
AUSLAND: + 15 DM
 (je nach gewicht)



Joysoft

BLITZ BESTELLUNG

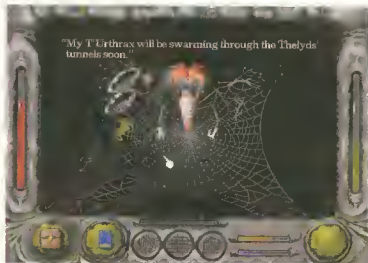
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS	
<input type="radio"/> KATALOG für 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS	<input type="checkbox"/> PC 3.5" <input type="checkbox"/> CD ROM <input type="checkbox"/> NACHNAHME: +9 DM <input type="checkbox"/> UPS: 6 + 9 DM <input type="checkbox"/> VORKASSE/SNECK: +6 DM <input type="checkbox"/> AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
		<input type="checkbox"/> TEILLIEFERUNG <input type="checkbox"/> BESTELLUNG KOMPLETT Ab einem Rechnungsbetrag von 250 DM - VERSANDKOSTENFREI!
		NAME _____
		STRASSE _____
		PLZ, ORT _____
		TELEFON _____
		PC F196

ENTOMORPH

SSI setzt voll auf »Bugs«: Sehr frei nach Kafka mutiert der Held im »Al-Qadim«-Nachfolger zum chitinegepanzten Krabbeltäfer.

Man kann SSI wirklich nicht verwerfen, zu wenig für die Kategorie »Wer verbraucht die meisten Lizenzen?« zu tun. Während Origins Ultima-Avatar jahrelang durch ein und dieselbe Fantasywelt stöbern mußte, bedient sich SSI seit »Paal of Radiance« ausgiebig bei existierenden Papier-Rollenspielen. Nach dem düsteren Endzeit-Szenario von »Dark Sun«, den arabischen Abenteuern in »Al-Qadim« und der Alien-Feldforschung von »Skyrealms of Jarune« hat die Firma nun das nächste Eskapismus-Paradies aufgetan: In der krisengeschüttelten »World of Aden« halten sich handelsübliche Magie sowie einfache Dampfmaschinen-Technik in etwa die Waage. »Entomorph« ist nach »Tunderscape« das zweite auf Aden angesiedelte Computer-Rollenspiel. Im Gegensatz zum üblichen »Ritter rettet Märchenreich«-Reigen spielt sich das Geschehen auf einer Inselgruppe ab, die unter einer schlimmen Insektenplage zu leiden hat. Die facettenrötlichen Tierchen sind aber nicht nur ungeheuer zahlreich, gut gepanzert und höchst aggressiv, sondern auch noch riesengroß – selbst die Mächteger-Maskitas der Painter Sumpflandschaft würden im direkten Vergleich zerknirscht die Stechwerkzeuge einziehen...



Die Riesenspinne will das konkurrierende Ameisenvolk vernichten



Bei den Rebellen erfährt unser Held von der Verschwörung der »Nables«



Gleich zu Beginn des Spiels ruft Squire Warrick eine Riesenspinne zur Hilfe

Eigentlich wollte unser Held Squire Warrick ja nur der näheren Verwandtschaft einen Höflichkeitsbesuch abstatten. Doch bei seiner Ankunft auf dem entsprechenden Eiland muß er feststellen, daß ein Großteil der Einwohner von fiesen Krabbel-Monstern mit Sitz auf der Nachbarinsel Pharas getötet wurde. Nachdem er auf die Schnelle das letzte intakte Dorf gerettet hat, macht sich Squire nach Pharas auf, wohn sein geliebte Schwester geflohen sein soll. Zurück bleiben sein Onkel und dessen Neffe, die farten immer wieder per Sprachausgabe die Handlung kommentieren – in einigen Fällen sogar auf angenehm zynische Art. Bei der Erforschung von Pharas stößt unser Protagonist auf eine hinterlistige Verschwörung: Die »Nables« wollen die Bevölkerung mit Hilfe eines seltsamen Sekrets zu Käfer-Men-



im wettbewerb

SSI setzt mit Entomorph erstmals voll auf Windows; die Isometrie-Darstellung haben die Rollenspielerexperten aber schon in einigen anderen Programmen benutzt: Wake of the Ravager bietet komplexe Abenteuer einer Heldengruppe in endzeitlicher Fantasy-Umgebung, Al-Qadim schickt seinen Protagonisten durch ein orientalisches Märchen. Blue Bytes Albion verbindet Isa-Sicht mit 3D-Darstellung, ist aber aufgrund seiner Gesprächslastigkeit und Detailfülle ein Fall für geduldige Naturen. Ultima 8 bleibt dank eindrucksvoller Präsentation, liebevoller Details und ausgefeilter Steuerung auf dem Spitzenplatz der Isometrie-Rollenspiele.

Ultima 8 – Pagan	89
ENTOMORPH	76
Albion	75
Al-Qadim – The Gentle's Curse	74
Dark Sun 2 –	
Wake of the Ravager	72



Die farbigen Punkte zeigen die Wege der verschiedenen Ameisen durch ihren Bau an

Squire kämpft als Biene gegen die böse Königin, kehrt in Menschenform zurück und muiert zum ersten Mal

schen machen, weil in einem Insektenstaat schließlich alles so schön ordentlich ist. Die ersten Chitingreifer-bewaffneten Diener haben sie sich schon herangezüchtet, doch auch die natürliche Fauna ist nicht von schlechten Eltern: Riesenbienen, Mansterwanzen, Superspinnen und Graßameisen ersetzen auf dem lauschigen Eiland die hierzulande üblichen Wildtiere – mit dem Unterschied, daß letztere weit weniger häufig Gift spucken oder Köpfe abtrennen.

Das für Windows konzipierte Programm stellt die Krabbeltier-Umgebung in isometrischer Super-VGA-Grafik dar; die Farbpalette ist bevorzugt im Bereich von „giftgrün“ bis „schleimgelb“ angesiedelt. Das Interface orientiert sich am Vorgänger Al-Qadim und erweist sich als ähnlich einfach: Weder Menü-Exkursianen noch Ican-Orgien sind zu bewältigen, stattdessen wird die Spielfigur mit den beiden Maustasten gesteuert. Links klicken heißt „irgendetwas tun“, z.B. mit einer Person reden, ein Manster attackieren oder eine Schriftralle auf sammeln. Mit der rechten Maustaste bewegen Sie den Helden, oder lassen ihn ein Hindernis verschieben. Im Inventar werden alle eingesammelten Objekte



Vier der „Obermonster“ in der Gesprächs-Nahaufnahme

Preisknaller

(solange Vorrat reicht)	
7th Guest	19,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert-Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Fight of the Intruder	19,95
Goblins 1+2	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Inca	19,95
Indy Car Racing	18,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Patriot	19,95
Populous 2/Powerm.	29,95
Return to Zork	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City 2000	19,95
Simon t. Sorcerer 1	19,95
Space Quest 4	19,95
Space Shuttle	19,95
Stunt Driver	19,95
Syndicate plus	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
Walls of Rome	15,95
War in the Gulf	19,95
Worlds of Legend	19,95

Game It!

0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1

CompuServe 100106.3111

Game It! - 87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Bleifuss	49,95
Command&Conquer	79,95
FIFA Soccer	74,95
Indy Car Racing 2	67,95
NBA Live 96*	74,95
Panzer General 2	69,95
RAN Soccer	69,95
The Dig e./dt.*	59,95 / 79,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4*	89,95

Spiel des Monats:
Rebel Assault 2 64,95

Wir vertreiben keine „Erotik“ und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	89,95	NHL Hockey 96	74,95	GOLF	
3D Pinball	64,95	Panzer General	64,95	Sensible Golf	59,95
5th Mouseketor*	89,95	Perfect General 2	69,95	PGA Tour Golf 96	74,95
11th Hour	79,95	Phantasmagoria	74,95	Links 386 + 2 Plätze	59,95
A 4 Networks	84,95	Pinball Illusions	54,95	Kurs Befly	49,95
Air Power	69,95	Pitfall Win95	74,95	Kurs Castle Pines	49,95
Aliens	69,95	Police Position*	74,95	Kurs Devil's Island	49,95
Alien Odyssey	69,95	Pro Pinball: The Web*	49,95	Kurs Dunes	49,95
America / Civil War	69,95	Psycho Pinball	64,95	Kurs Firestone	49,95
Apache Longbow	64,95	RAN Trainer 2*	69,95	Kurs Prairie Dune	49,95
Ascendancy	74,95	Raven Project*	74,95	Kurs Riviera	49,95
Battle Isle 3	74,95	Red Ghost*	79,95	Flugsims	
Berlin Connection*	89,95	Riddle of Master Lu	79,95	Liste „Flugsims“ anfordern	
Blind	64,95	Ring der Nibelungen	59,95	Flight unlimited	79,95
Blonde	69,95	Ring of the Sorcerer	59,95	Flugsimulator 5.1 e	79,95
Braindead 13*	89,95	Shanghai Great Mom.	79,95	FS 3.5, Designer	49,95
Burn Cycle	69,95	Shannara	69,95	FS 5 Flight Shop	79,95
Caesar 2	74,95	Shell Shock	74,95	RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Capitalism	69,95	Shock Wave Win95*	69,95	Europe 1	54,95
Carrier Strike Force*	74,95	Silent Hunter	69,95	Nord-/Ostsee, HH	44,95
Civilisation Net*	79,95	Silent Steel	69,95	Rheinland, Ruhrgebiet 44,95	
Command Aces o.t.O.	74,95	Sim City 2000 Collect	82,95	Frankfurt, Hessen	44,95
Crusade	74,95	Simon the Sorcerer	269,95	Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Crusader	74,95	Space Marines	74,95	Süddeutschl.	44,95
Der Planer 2	69,95	Space Quest 6	74,95	Südwestdeutschland	44,95
Der Seelenturm*	89,95	5 x Star Trek	24,95	Multimedia München	249,95
Destruction Derby	84,95	25th Anniversary	24,95	New York	44,95
Dungeon Keeper	79,95	Next Generation e.	79,95	Hong Kong	44,95
Earthworm Jim 2 +1*	69,95	Next Generation dt.	89,95	Hardware	
Entomorph	69,95	Omigod!	69,95	Liste „Zubehör“ anfordern	
Fade to Black	79,95	Technical Manual e.	69,95	Joysticks	
Formula One GP 2*	84,95	Steel Panthers	69,95	CH Flightstick	79,95
Full Throttle e.	62,95	Stone Keep	89,95	CH Flightstick Pro	139,95
Gabriel Knight 2*	79,95	SU 27	69,95	CH Virtual Pilot	149,95
Harvester*	89,95	Talisman*	69,95	CH Pedals + Nascar R.	99,95
Hattrick (Klaron)	72,95	Tie Fighter SVGA	59,95	Sidewinder + Fury 3	119,95
Heroes o' Might & Magic	79,95	TFX 2000 EF*	79,95	Gravis Gamepad	29,95
Hi Octane	69,95	This means War*	74,95	Gravis Analog	39,95
Jagged Alliance 4	79,95	Thunderscape	74,95	Gravis Analog Pro	44,95
Jagged Alliance dt.	79,95	Ticonderoga Win95	69,95	Gravis Firebird	199,95
Kingsdoms of Germany	49,95	TV Kamera	39,95	Gravis Freedom	199,95
Mad TV 2*	74,95	US Navy Fight Plus	82,95	Neu! Thrustmaster	
Magic Carpet 2	74,95	Volgas dt.	77,95	TM XL Action Control	59,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95	Warhammer	74,95	TM FCS Flight 2	119,95
Mech 2 Data Disc*	69,95	Werewolf/Comanche	69,95	TM F16 Flight	239,95
Metal Lords*	79,95	Westwood Complet	69,95	TM Weapon Contr.	279,95
Micro Machines 2	64,95	Wellands	54,95	TM Form. T2 Lenkr.	239,95
Monopoly*	67,95	Wing Commander 3	89,95	SoundCards	
Myst dt.	64,95	Worms	59,95	Ultrasound ACE	169,95
NBA Jam Tournament*	84,95	X-COM dt.	69,95	Ultrasound MAX	279,95
Need for Speed	74,95	Z	64,95	SB 16 VE IDE	169,95
				SB AWE 32 VE	319,95

Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilservice
Viele Titel auch in 3,5" lieferbar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95

Preise Stand 10.11.95 - * = noch nicht verfügbar am 10.11.

Bei Nichtannahme beschreiben wir DM 20,- als Schlichtungsgebühr.

Nachschubversand DM 10,50 + 3,- NV-Gebühr, Vorkasse / Scheck DM 7,90, jeweils ab DM 250,- frei



Im übersichtlichen Inventar werden per Mausclick Gegenstände benutzt

dargestellt, im Zauberbuch die gelernten Sprüche verewigt. Hier kann man per Schiebepalken einstellen, mit wieviel Mana-Energie ein Zauber lassen werden soll. Bis zu drei Sprüche lassen sich in Bereitschaft halten, indem die entsprechenden Sinnbilder auf einen freien Platz am unteren Bildschirmrand gezogen werden. Ein Klick darauf, und schon versieht sich unser Held mit einem magischen Schild, röstet eine ganze Gegnermeute oder aktiviert eine komfortable Instant-Heilung.

Erfahrungsstufen sowie verschiedene Waffen oder Rüstungen sucht man vergeblich. Zumindest wurde das Element »Charakterentwicklung« in abgespeckter Form eingebaut.

Im Zuge seiner Abenteuer verwandelt sich Squire Warrick vom Menschen über zwei Zwischenstufen zum zweibeinigen Kampfkäfer, dessen Körperbau an eine per Atom-Störfall immens vergrößerte Gattensanbeterin erinnert. Mit jeder Verwandlung wird Squire stärker und schlagkräftiger, auch seine



Tagebücher werden per Einblendung der einzelnen Seiten dargestellt

Obwohl ich großen Respekt vor neugierigen Wespen empfinde und Insekten im allgemeinen für nicht sonderlich erbaulich halte, haben mich die zu groß geratenen Krabbeltierchen von Entomorph in ihren Bann gezogen. Neben dem Insekten-Flair gefallen mir Details wie die Verwandlungen des Helden oder die Kommentare seines Onkels. Das Interface erweist sich insgesamt als passabel, wenn gleich es oftmals schwer fällt, auf Anhieb ein Objekt aufzuheben oder einen Schalter zu treffen.

Das Strickmuster des Spiels ist altbekannt – herumlaufen, Leute angucken, einen bestimmten Gegner töten, zurücklaufen. Wirklich schwierige Puzzles gibt es nicht, ein Teleporter-Labyrinth

sowie die Aufgaben im Bienenstock stellen nach die Highlights dar. SSI hat es sichtlich auf die immer größer werdende Gruppe von PC-Rollenspielern abgesehen, die Spiel Spaß nicht mit wachenlangen Dungeon-Sessions und Zettelwüsten gleichsetzen. Ich persönlich vermisse aber genertypische Features wie eine Automap oder Waffenkauf – so wahn sinnig viel komplizierter wäre das Spiel dadurch auch nicht geworden. Das soll nun nicht heißen, daß sich der Kauf des Programms für Rollenspiel-Veteranen strikt verbietet. Entomorph ist einigermaßen umfangreich und hat vor allem grafisch viel zu bieten. Wer möchte, kann zudem die Schwierigkeit der Kämpfe bis hart an die Fairneß-Grenze hochschrauben.

Ausdrucksweise bei den typischen Multiple-Choice-Gesprächen nimmt an Schärfe zu.

Entomorph erinnert vom Konzept her stark an ein Action-Adventure; das gesamte Spiel inklusive der häufigen Kämpfe findet in Echtzeit statt. Neben einem Faust- bzw. Greif-



Hier tobt ein heftiger Kampf mit den magie-begehrten Nables

armstreich hat der heldenhafte Insekten-Mutant weitreichenden Giftspeichel im Angebot. Zur Aktivierung der Fernkampfspecke wird die linke Maustaste eine Sekunde lang gedrückt, ansonsten erfolgt ein normaler Schlag. Bei den unvermeidlichen Verwundungen helfen Zaubersprüche, Heiltränke sowie Ruhepausen,

an einigen Stellen gibt es zudem als Übernachtungsmöglichkeit getarnte Hitpoint-Tankstellen. Das Speichern des Spielstands ist jederzeit möglich und auch sehr empfehlenswert: In den höheren der insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen sind die Gegner nur mit viel Übung und fleißiger Magie-Unterstützung kleinzukriegen.

Den Hauptreiz von Entomorph machen die verschiedenen Insektenvölker aus, mit dessen Angehörigen man sich übrigens munter unterhalten kann. So nimmt der Held von einer Biene Besitz und erfüllt im dazugehörigen Stack Aufgaben für die ansässige Königin. Arachnophobische Zeitgenossen werden sich über die Spinnen-Region freuen, in denen die Spielfigur in klebrigen Fangnetzen herumklettern darf. Die Erforschung einer Ameisenburg fällt mit dem richtigen Zauberdienst gleich viel einfacher, welches die Patrouilliertenanten der Arbeiter und Soldaten anzeigt. Natürlich treffen Sie auch auf die Königinnen jedes Volkes, die im Kampf besonders hartnäckige Gegner abgeben.

Eine deutsche Fassung ist in Vorbereitung, was aufgrund der häufigen Sprachausgaben auch sinnvoll ist: Ohne die nicht untertitelbaren Kommentare des Onkels ginge ein Teil der Geschichte verloren. (la)

320 x 200 Pixel

640 x 480 Pixel

1024 x 768 Pixel

16-/32bit

SVGA/OpenGL

3D-Blaster Mono

3D-Blaster Stereo

General MIDI

Gravis Ultrasound

CD-Audio

Wave 32

<p>Spieltyp: Rollenspiel</p> <p>Hersteller: SSI/Mindscape</p> <p>Ca.-Preis: DM 120,-</p> <p>Kopierschutz: DM 120,-</p> <p>Spieltext: Deutsch in Vorbereitung</p> <p>Sprachausgabe: Deutsch in Vorbereitung</p> <p>Anspruch: Für Einzelgänger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung: Befriedigend</p> <p>Grafik: Gut</p> <p>Sound: Gut</p>	<p>Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM</p> <p>Empfohlen: 486er (66 MHz), 9 MByte RAM</p> <p>Festplattenplatz: ca. 12 – 80 MByte</p> <p>CD-Belegung: ca. 125 MByte</p> <p>Anzahl Spieler: 1</p>
---	--

EIGENTLICH SOLLTE ES TOP SECRET BLEIBEN

Dies ist kein Phantasieprodukt — SU-27 FLANKER wird nur noch durch das Fliegen eines echten Jets übertriften. Von russischen Luftfahrtkonstrukteuren entwickelt, setzt SU-27 FLANKER mit seiner völlig realistischen Aerodynamik einen neuen Standard für militärische Flugsimulationen. Jede Komponente wird in Echtzeit berechnet, während die detailverliebten 3D-Modelle Ihnen den Riem rauben.

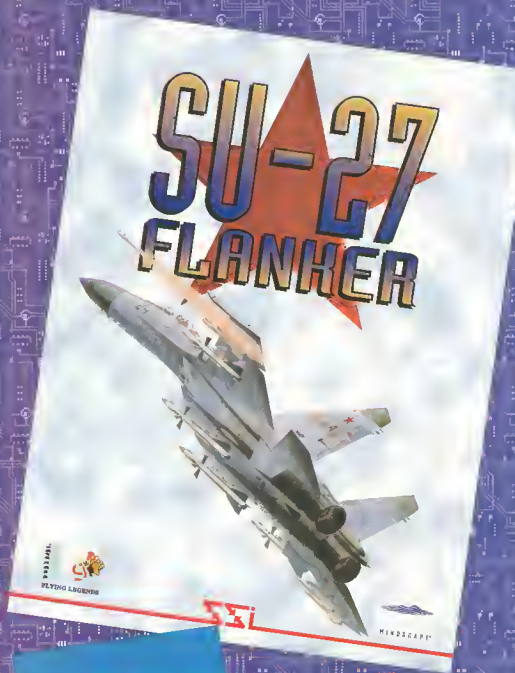
Mit dem mächtigen Missionseditor kann der Spieler völlig frei eigene Missionen gestalten, komplett mit Briefing, Computerausdruck und einem ausführlichen De-Briefing. Bestimmen Sie die atmosphärischen Bedingungen und machen Sie sich für den Start bereit. Realistische digitale Soundeffekte für Motoren, Raketen und Geschütze erhöhen das unglaublich authentische Erlebnis noch. Wie wird Ihnen Fliegen echter vorgekommen sein!

Die Erfahrung ist so realistisch, daß sogar an einen interaktiven Trainingsmodus gedacht wurde, um Neueinsteiger zu unterstützen. Jedes Trainingsmodul wird von gesprochenen Kommentaren begleitet — der Spieler kann jederzeit die Kontrolle über den Düsenjäger übernehmen. Darüber hinaus können Missionen aufgenommen und abgespeichert werden, um sie über das Internet zu versenden. So entstehen viele interessante Szenarien, die andere spielen können.

Rtemberaubende Leistungsmerkmale:

- Die aktuellste Flugdynamik, die je in einem Simulator möglich war.
- Zweikampffähig.
- Möglichkeit, völlig flexibel eigene Missionen zu generieren.
- Aufnahme und Wiedergabe durchgeführter Missionen — der Spieler kann jederzeit in die Wiedergabe einsteigen und die Kontrolle über das Flugzeug übernehmen.
- Interaktiver Trainingsmodus — einschließlich Demonstrationen von Take-Offs, Flugmustern, Landeanflügen und Kunststücken.
- Kommunikation während des Flugs mit einem Flügelmann oder der Bodenkontrolle.
- Missionsdateien können abgespeichert und versandt werden. Die Benutzer werden gebeten, die Dateien über das Internet auszutauschen. Mindscape stellt Bulletin Boards zur Verfügung, über die die interessantesten Missionen und beeindruckendsten Kunstflug-Sequenzen präsentiert werden.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows



SU-27 Flanker ©1995 The Fighter Collection.
Alle Rechte vorbehalten.
Flying Legends ©1995 The Fighter Collection.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zoppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel.: (02 08) 9 52 41-8
Fax: (02 08) 9 52 41-29



SPACE MARINES

Im Weltraum wenig Neues: Hinter Tannen van aufwendigen Animationen verbirgt sich ein solides, aber altbackenes 08/15-Strategiespiel.

Das dritte Jahrtausend: Die Staaten der Erde sind weitgehend entmachtet (wie schlimm!), das Faustrecht regiert (ah nein!), und schon hat man eine Hintergrundstory beisammen (wie originell!). »Space Marines« steht in der Tradition von Taktikspielen à la »Battle Isle 3« und bietet rund 50 Levels, in denen die vom Spieler gesteuerten Weltraum-Soldaten gegen bis zu drei andere Parteien antreten. Man hat sich dabei nicht mit dem eigentlichen Hexfeld-Geschehen begnügt; die zwei CDs werden zum großen Teil von aufwendigen Animations- und Videosequenzen gefüllt.

Zwei grundsätzliche Spielmodi stehen dem Sternengeneral zur Verfügung: Einzelschlachten und Kampagne. Die Spielgrafik besteht aus bunten Hexfeldern und Einheiten-Icons, die einen leichten »Playmobil«-Charme ausstrahlen. Per Zaam-Funktion stehen die drei gängigen Super-VGA-Bildschirmauflösungen parat. Die Bedienung ist umständlich geraten; so sind z.B. für das Ausladen einer Einheit mindestens fünf Mausclicks notwendig: Transportfahrzeug



Ab einer gewissen Punktezahl bei einem »Charakter« gibt es Bani, z.B. beim Angriff

Beim Einheitenkauf sieht man schicke Außen- und Gitteransichten



Die Artillerie hat einen gewaltigen Zerstörungsradius, in den auch eigene Truppen geraten können



anwählen, dann das Icon »Ausladen«, nun die Einheit, auf »O.K.« klicken und schließlich das Zielfeld bestimmen. Zudem muß vor Benutzung der rechts befindlichen Befehlsleiste erst die rechte Maustaste gedrückt wer-

den. Das schließt auch die Übersichtskarte ein, was die Direktanwahl eines Kartenbereichs erschwert.

Das Spiel enthält etwa 50 verschiedene Waffen, von denen eine Kampfeinheit bis zu vier Stück mitführen kann. Aber auch hier erweist sich das Interface als rückständig. Während z.B. bei Battle Isle 3 alles als Ziel anwählbar ist, was sich mit irgendeiner mitgeschleppten Waffe erreichen läßt, geht

Im Kampf werden (abschaltbare) Vollbild- oder Fensteranimationen gezeigt



Gute Filmsequenzen, lippensynchrone Sprache und halbwegs fähige Schauspieler – leider wird dadurch das eigentliche Spiel nicht besser



im wettbewerb

Space Marines schlägt zwar in Sachen Grafik-Schnickschnack sowohl Battle Isle 3 als auch Panzer General, ist jedoch spielerisch weniger ausgereift. Panzer General glänzt mit kniffligen Missionen und durchdachtem Benutzerinterface, Blue Bytes Taktikbalade wärmt die beachtlichen Tugenden des Vorgängers auf. Steel Panthers geht sehr ins militärische Detail, schießt dadurch jedoch konzeptionell am Großteil der Strategiefans vorbei. Genau ins Schwarze trifft hingegen die Erfolgsformel von Command & Conquer: Extrem gute Aufmachung, viele taktische Feinheiten und kinderleichte Bedienung.

Command & Conquer	91
Panzer General	87
Battle Isle 3	78
SPACE MARINES	68
Steel Panthers	63

Ein Fluch.

PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

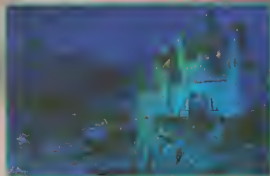
Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

A G A B R I E L K N I G H T M Y S T E R Y

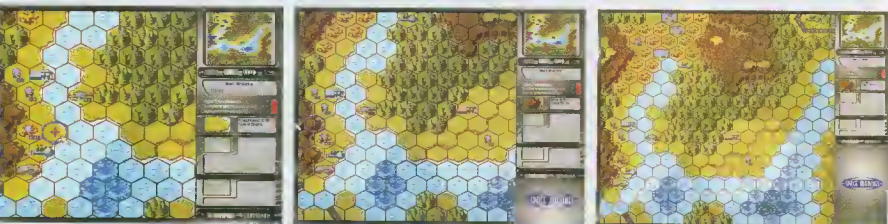
THE BEAST WITHIN

Für Fans, die bei den Krimi "Gabriel Knight: Sins of the Fathers" geschnitten hat, kehrt nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Thriller. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt und getötet wurden. Vermutungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 hieraus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält auch verschiedene Handlungsstränge, atmosphärische Hintergrundmusiken und einen nervenzerreißenden, aber fesselnden Thriller. Schließen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen. Es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie die Gelegenheit haben.



SIERRA®

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: Vorname:
Adresse:
Land:
Sierra Katalog Deutschland
P.O. Box 100
Bayerischer Platz
D-80331 München
Deutschland



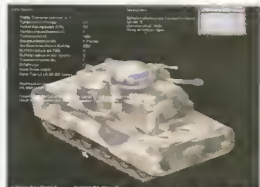
Hier sehen Sie die drei Zoomstufen, zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann

Space Marines den umgekehrten Weg. Will eine Fernkampf-einheit mit aktivierter Nahkampfwaffe ein entferntes Ziel bekämpfen, ist folgende Prozedur nötig: Mausknopf oder Taste drücken, Waffe umstellen, Einheit abermals auswählen, erneut das Feuer-Icon betätigen und erst jetzt das Ziel angreifen.

Während man bei vergleichbaren Programmen in eine Stadt oder eine Fabrik laufen muß, um sie zu erabern, werden Örtlichkeiten bei Space Marines vom Nachbarfeld aus umgefärbt, quasi per Spraykanone. Witzig, aber spielerisch etwas unglücklich, zumal Space Marines die bewährte »Klemmregel« (Einheiten dürfen nicht direkt an einer gegnerischen vorbeifahren) ausläßt. Sa müßte man alle sechs Nachbarfelder einer »Installation« hermetisch abriegeln, was äußerst schwierig ist. Andererseits lassen sich zum Schutz bestimmter Installationen fünf beliebige Truppen darin stationieren. Das schränkt den abigen Kritikpunkt ein, dafür hat nun der Angreifer praktisch keine Eraberungschancen mehr. Dies liegt daran, daß in Installationen be-

findliche Einheiten automatisch um etwa einen Stärkewert pro Runde »geheilt« werden. Zudem stoßen alle kantralierten Ortschaften Energie aus, mit der man neue Truppen produziert.

Es gibt durchaus auch Positives zu vermelden. Sa ist die Zahl der Missionen im Vergleich zur Konkurrenz sehr groß, die Kampagnen-Elemente (Upgraden erfahrener Einheiten, Übernahme verbliebener Truppen ins nächste Szenario) funktionieren. Allerdings fragt man sich, weshalb übernommene Einheiten nicht automatisch repariert werden – sa müßte man eigentlich jede Mission absichtlich einige Runden länger spielen, bis die Genesung der verwundeten Truppen abgeschlossen ist. Einheiten des gleichen Typs lassen sich zusammenfassen, sofern dabei insgesamt nicht mehr als 10 Stärkewerte herauskommen. Fernwaffen richten auch in den Nachbarfeldern des Ziels Schaden an; in kürzester Zeit gibt es deshalb auf vielen Schlachtfeldern kaum noch intakte Straßen oder Wälder. Baueinheiten errichten Brücken und Stacheldrahtverhaue, manche Panzer legen Minen und bestimmte Infanteristen Bamben. (la)



Erreicht ein Trupp eine bestimmte Erfahrung, wird er »befördert«

jörg langer

Wer sich das aufwendige Intra angesehen hat, erwartet vom eigentlichen Spiel eine ähnliche Grafikqualität. Doch nein, auf der taktischen Karte herrscht ein pummeliger Allerstil vor. Wenig tröstlich sind die zerhackten Kompositionen oder gar lustig im Kreise wirbelnde Einheiten-Außenansichten: Beides kostet nur Zeit, wohingegen Video-Einsatzbeschreibungen anstelle reiner Texte die Atmosphäre verstärkt hören. In erster Linie vermisse ich aber neue Ideen: Nachtanken, Munitionsverbrauch und verschiedene Waffen geben es bereits in Battle Isle 2; das Upgraden von Einheiten in SSIs Panzer General. Letzterer bot zudem eine »Undo«-Funktion und die flexible Abfolge von Schuß- und Bewegungsphase. Die Offiziere, laut Packungstext »rollenspielerorientiert«, erweisen sich als reine Kampfbonus-Quellen im Zuge der Kampagne. Direkt bei den einzelnen Einheiten platzierte Be-

fehlshober wären interessanter. Die Missionen entlocken mir auch keine Begeisterungsrufe. Daß man sich die Netzwerkoption erst nach dazu kaufen muß, geht mir absolut gegen den Strich: Savos gehört entweder gleich ins Programm, oder sollte als kostenloses Update erhältlich sein. Bei aller Kritik wird solide Taktikkosten geboten. Drei Zoomstufen, fünf Schwierigkeitsgrade sowie die Vielzahl an Einheiten, Waffen und Missionen sorgen für leidlich Spiel Spaß. Die Beschränkung auf zwei oder drei Handvoll Einheiten pro Mission ist nicht uninteressant, wenngleich ich deswegen häufig eigene Truppen vernichten mußte. Genre-Kenner könnten sich über die Wetterzeiten, Versorgungsnähe, Artillerie-Rollen und sporadisch auftauchenden Aliens freuen. An die Vorbilder Battle Isle und Panzer General kommt Space Marines aber nicht heran.



space marines

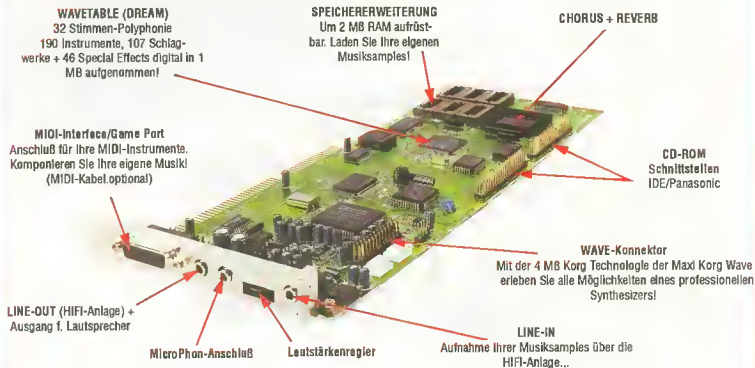
320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
→ 3D-Animation
S'Blaster Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Gravis
CD-Audio
→ 100% 3D

Spiele-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Software 2000
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: —
Spieltext: Deutsch gut
Sprachausgabe: Deutsch gut
Anspruch: Für Fortgeschrittene
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz),
8 MByte RAM
Empfehlen: 486er (66 MHz),
8 MByte RAM
Festplatteplatz: ca. 7 – 37 MByte
CD-Belagung: ca. 1000 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler: 1 – 4 (abwechselnd)

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Endlich echte Musikinstrumente in Ihrem PC!



Inkl.: MIDISOFT Recording Session und Sound Impression für Windows + Sequenzer Cakewalk Express. (Handbücher und Software werden in deutscher Sprache geliefert)
Kompatibilität: Windows 95 und 3.1, General Midi, Sound Blaster, Wave Blaster, MPU 401, MPC 3 ...

MAXI SOUND 32 WAVE FX bietet Ihnen alle Vorteile der letzten technologischen Entwicklung. Hochwertige Tonwiedergabe durch Wavetable-Synthese mit 32 Stimmen-Polyphonie, Chorus und Reverb sowie über 300 Instrumente und Special Effects, verwandeln Ihren PC in ein Orchester. Durch das Maxi Korg Wave Upgrade wird die Maxi Sound 32 Wave FX zu einem professionellen Synthesizer, der Ihrer musikalischen Fantasie keine Grenzen mehr setzt! DM 289,...

Multimedia - All In One : MAXI SOUND CD 32 4X



GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr
Tel: 0 208 47 93 26 Fax: 0 208 47 95 03

F: GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: (33) 99 08 90 88 Fax: (33) 99 08 94 17
Schweiz: LOGICO SOFTWARE
CP 126 1000 LAUSANNE 19
Tél: (41) 31 869 01 16

Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.
Alle genannten Marken sind eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten. Folles sind unverändert. Inhalt, Preise und technische Daten können Änderungen unterliegen. Inhalt und Preise nur in Deutschland gültig! Preise inklusive der gesetzlichen MwSt.



Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über Ihre Produkte.
Ich bin: ☐ Händler ☐ Enduser

Name: Vorname:

Firma: Str.

Ort: PLZ: Tel.

Coupon retournieren an: GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr

BREACH 3

Aus der Tiefe des Alls kommt das unsagbare Grauen... und damit meinen wir nicht die Aliens. Impressions' Weltraum-Soldaten sorgen für Panik und Augenschmerzen.

Normalerweise bedeutet eine Fortsetzung in der Softwarebranche, daß der Vorgänger zumindest leidlich beliebt war. Weshalb Impressions nun aber schon den dritten Teil der unsäglichen »Breach«-Reihe veröffentlicht, erstaunt den arglosen Tester: Hat das PC-Universum tatsächlich eine Neuauflage der taktischen Herumklammererei mit Aliens gebraucht? Aufmachung und Interface sind weitgehend C 64-kompatibel; so braucht man einige Phantasie, um in den eher wirren Pixelhaufen waffenstarrende Elite-Space-Marines zu entdecken. Eine Hintergrundgeschichte führt in die Handlung ein und ist nicht weiter erwähnenswert: Hier sind die Guten, dort die Bösen – was braucht man mehr zu wissen?

Zu Beginn jedes Auftrags stellen Sie sich ihr Team aus einem Anführer und einigen Gefolgsleuten zusammen, die nach schnell mit verschiedenen Waffen ausgerüstet werden. Breach



Var jeder Mission verteilt man die begrenzten Ausrüstungsvorräte an seine Schützlinge



Heldenhafte Pixelwalken folgen sich im All – Breach 3 kommt einem Zeitsprung in die Computer-Vergangenheit gleich

3 besteht aus mehreren, in Einzelmissionen unterteilte Kampagnen, die teilweise recht umfangreiche Verzweigungen bieten: Verliert man eine Mission, folgt meist ein Selbstmardauftrag, wer andererseits alle Missionsziele verlässlich erfüllt, überspringt auch mal einen

Auftrag. Nach Ende einer Kampagne werden die Erfahrungspunkte der Marines seinermaßen annulliert. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Zeitsystem überarbeitet: Sie können im Pausenmodus unbegrenzt lange die Karte anschauen und Befehle geben, bevor Sie die Echtzeit einschalten. Wahlweise stappt das Programm alle 10 Sekunden, was sich aber negativ auf den Spielfluß auswirkt und auch gar nicht nötig ist: Sobald das Team beschassen wird oder einen Gegner erspäht, hält die Zeit sowieso an. Die Steuerung ist beim ersten Anspielen unübersichtlich, wirkt dann erträglich, bevor sich einige fiese Detailmacken zeigen – wer beispielsweise 10 Granaten verteilen möchte, muß 10 mal je eine Granate anwählen und zur Zielperson transferieren. (la)

jörg langer

Breach 3 sieht nicht gut aus, der Sound ist mies und die Steuerung dem Spielfluß abträglich. 99 Prozent aller humanoiden Lebensformen dürften deshalb beim ersten Anblick dieser Altkastenverwertung sofort die Visiere ihrer Raumhelme herunterklappen und sich freiwillig in die nächste Senne stürzen. Wer sich als aufgeschlossener Angehöriger des Restprozents länger mit dem Programm beschäftigt, wird nicht belohnt: Das Ding ist tatsächlich sa mäßig, wie es aussieht. Zum Bewegen den Cursor ändern, ein Männchen anklicken, den Cursor abermals ändern und das Ziel anklicken – göhnt die Missionen sind nicht sanderlich

abwechslungsreich geraten, 16 unansehnliche Gegnertypen sorgen für keine Motivations-Eruptionen. Bei der verzweifelten Suche nach etwas Positivem entdeckt man verzweigte Kampagnen und einen Missionseditor, wodurch das Spiel für puristische Taktikfans sogar einen gewissen Unterhaltungswert besitzt. Wenn ich mir aber das vergleichbare »Jagged Alliances« anschau (welches ich nicht beleidigen möchte, vergleichbar bezieht sich auf das Spielgenre), kann ich einen technisch rückständigen Schmutz wie Breach 3 nur mit Mühe in der selben Galaxis dulden.

breach 3

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi-Tracker
5-Stroke Mono
5-Stroke Stereo
General MIDI
Grovis
Ultrasound
CD-Audio
MWE 32

Spiele-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Impressions
Ca.-Preis: DM 50,-
Kapitel: 3
Spieldauer: Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe: Englisch; einfach
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Mangelhaft
Sound: Ausreichend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM,
Empfehlung: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 9 MByte
CD-Belegung: ca. 9 MByte
Anzahl Spieler: 1

39

DV-D1_Version D-H01_Handbuch_EMS-Englische Version ** In gleicher oder ähnlicher Form auch als E-Zeichenversion erhältlich, Preis bitte € 698,-00 erhalten unter AGB Versand per Postnachnahme
DV-D11_Produktinformation_NJM - DV-M 3_Zahlscheibengeld oder der Vorkasse ZDF DM 750,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 44050260 bei Sparkasse Augsburg (BLZ 58050000) Software
ab DM 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Teilzahlung vorbehalten. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtzustellung) werden pauschal DM 30,- fällig. Wie weitere Titel ständig verfügbar
oder besser wieder ab Lieferung nur für eine Woche! Mit dem Kauf von Produkten wird die Lizenz zum Kopieren und Weiterverbreiten der Produkte übertragen. Die Rechte am Copyright liegen bei den
Produzenten. Alle anderen Rechte vorbehalten. Mit dem Kauf von Produkten wird die Lizenz zum Kopieren und Weiterverbreiten der Produkte übertragen. Die Rechte am Copyright liegen bei den
Produzenten. Alle anderen Rechte vorbehalten. Mit dem Kauf von Produkten wird die Lizenz zum Kopieren und Weiterverbreiten der Produkte übertragen. Die Rechte am Copyright liegen bei den
Produzenten. Alle anderen Rechte vorbehalten.

WARLORDS 2 *deluxe*

Neuauflage noch dem Motto »Viel Spiel fürs Geld«. Electronic Arts pockt SSGs überarbeiteten Strategieklassiker samt Editor und Zusatzmissionen in eine frische Popp-schotel.

Eines der erfolgreichsten Programme der australischen Strategiespiele-Firma SSG war »Warlords«, das mit seiner unkomplizierten Städteeroberung im Fantasy-Ambiente viele Freunde fand. Der Nachfolger »Warlords 2« bat verbesserte Grafiken sowie neue Spielfunktionen. Nach über zwei Jahren bringt SSG nun unter der Obhut von Electronic Arts »Warlords 2 Deluxe« heraus, welches die Version 2.2 von Warlords, einen bislang extra zu erwerbenden Editor sowie 60 vorgefertigte Missionen enthält.

Das Spielprinzip ist das alte geblieben: Von einer oder (per Quickstart-Option) mehreren Städten ausgehend, erobern Sie rundenweise ein Fantasy-Reich. Jede Stadt kann bis zu vier verschiedene Einheiten bauen sowie befestigt oder geschleift werden. Die Einheiten kosten Söld, den man mit Steuereinnahmen und Goldfunden aufbringen muß. Neben den normalen Truppen gibt es Helden, die ihren Truppen in Kömpfen Boni bringen und außerdem auf Abenteuerreisen gehen können: In Monsterhöhlen finden sich Schätze und magische Waffen, Gelehrte verraten die Position von Artefakten und Tempel vergeben Quests. Wer einen solchen Auftrag erfüllt und z.B. eine bestimmte Stadt erobert, wird meist reich belohnt; da gibt es Geldgeschenke, oder ein Trupp von »Avataren« schließt sich der eigenen Armee an.

Bis zu acht Einheiten können in einer Gruppe zusammengeschlossen werden, worauf sie zusammen umherlaufen und kämpfen. Eine Hilfsfunktion gibt Tips, wie ein bevorstehender

jörg langer

In die vorliegende Deluxe-Version hat SSG zwei Sachen eingebaut, die mir bei Warlords 1 und 2 schon seit jeher fehlten: den Mehrspielermodus sowie die Kampfbereiche. Auch sonst hat man das leicht angegrautete Spiel in puncto Grafik und Funktionen detailverbessert. Der Editor ist einfach zu bedienen und erlaubt fast beliebige Szenarien; die 60 beiliegenden Missionen bieten enorm viel Stoff für Eroberungskünstler. Verglichen mit anderen Vertretern des strategischen Expansionsgenres macht sich der Zahn der Zeit allerdings

nicht nur in der Bedienung bemerkbar. So artet eine typische Partie noch wie vor in Arbeit aus, sobald sie ein wenig fortgeschritten ist – selbst Logistikexperten bekommen unweigerlich Probleme mit der Übersicht. Auch die oft zufälligen Kampfergebnisse stören, ebenso die unverhältnismäßigen Quest-Belohnungen: Wenn mir der Zufallszahlengenerator in der Anfangsphase schloppe 1000 Goldmünzen für einen erfüllten Auftrag schenkt, meinem Gegner aber drei ausgewachsene Drachen, dann ist das Spiel vorbei, bevor es richtig begonnen hat.

Vielfalt dank 60 Szenarios. Hier sehen Sie eine Dunge-Entdeckung.

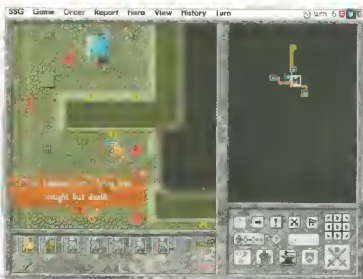


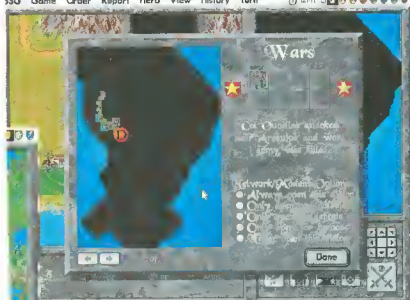
Das römische Weltreich muß sich gegen zahlreiche Barbarenstämme verteidigen

Kampf vermutlich ausgehen wird – hundertprozentig sollte man sich auf diese Hinweise aber nicht verlassen. Eine nützliche Option ist das Umleiten von Stadtproduktionen: Hat sich die Front weit von der anfänglichen Position entfernt, kann man die hier gelegenen Städte anweisen, ihre neu produzierten Truppen direkt zu einer anderen Stadt zu schicken. Mit kurzer Verzögerung tauchen so die Einheiten am anderen Ende der Karte auf.

Die mitgelieferten Szenarien decken aber nicht nur Fantasy-Schlachten ab. Enthalten sind auch moderne und futuristische Missionen, man kämpft im Mittelalter oder im amerikanischen Bürgerkrieg, auch einige obgedrehte Szenarios (à la »Immobilienmakler gegen Palastisten«) dürfen nicht fehlen. Das Grundprinzip vom Einheitsbau und Städteerobern ändert sich aber natürlich nicht.

Mit dem Editor können Sie sämtliche Einheitenwerte, Spezialfähigkeiten, Terrainarten und Städte ändern, oder auch eigene Karten und sogar Grafiken malen. Außerdem stehen Zufallsszenarios zur Verfügung, bei denen man u.a. zwischen

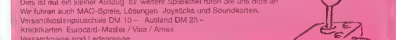
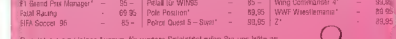
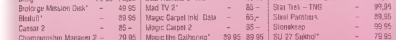
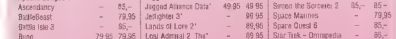
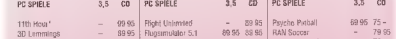
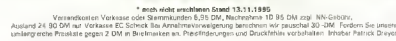
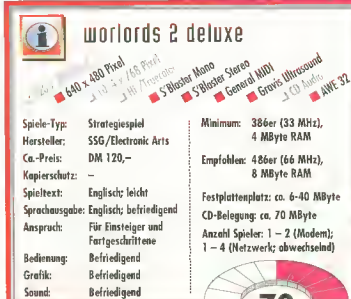




Die Kampfberichte zeigen, was in der letzten Runde passiert ist



sieben »Terrains« wie Eislandschaft oder Dungen wählt. Bis zu acht Spieler nehmen an einer Partie teil, auf Wunsch springt auch der Computer in mehreren Schwierigkeitsgraden ein. Zu den wesentlichen Neuerungen der Deluxe-Version gehört der Netzwerk- und Nullmadem-Modus – bislang konnte nur an einem Computer gespielt werden. Außerdem zeigen nun knappe Schlichtberichte, was die fiesen Gegner während ihrer Züge mit den eigenen Truppen so alles angestellt haben. Mit dieser unscheinbaren Zusatzfunktion kann man Warlords endlich auch an einem Computer mit menschlichen Kontrahenten vernünftige spielen. (la)





15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann. Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen.

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen (dann auch live) ab Januar '96 beim Händler in Ihrer Nähe.

Außerdem hält Commander X dann noch eine Xtraterrestrische Überraschung bereit.

Sie dürfen gespannt sein.

Just call or fax:

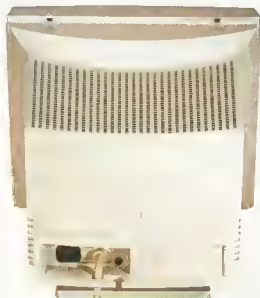
Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH

Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln





**PC
PLAYER**
MACHT SPASS

GESCHENK-ABO

Mit 3 Weihnachtssternen ausgezeichnet

Jetzt beginnt das einzig wahre Weihnachtsfest – mit dem PC PLAYER / PCPLAYER plus **Geschenk-Abo.** PC PLAYER / PCPLAYER plus bringen 12 Monate lang Spielespaß frei Haus mit Super-Demospielen, Tests, Tips & Tricks, Kaufempfehlungen und vielem mehr. Zum feierlichen Überreichen senden wir Ihnen eine **Geschenkkurkunde.**

Übrigens: als Christkind sparen Sie beim Verschenken fast 15% gegenüber dem Einzelheftpreis. Gleich Coupon einsenden. Wir wünschen Ihnen eine fröhliche **Spielerweihnacht.**



☐ Ja, ich will das PCPLAYER Jahresabo für nur DM 72,- verschenken.

☐ Ja, ich will das PCPLAYER plus Jahresabo für nur DM 129,69 verschenken.

☐ befristet auf ein Jahr (12 Ausgaben)

☐ unbefristet (12 Ausgaben jährlich)

Die Rechnung erfolgt an

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

Das Geschenkaboo geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Senden Sie ab der nächst erreichbaren Ausgabe PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus, regelmäßig frei Haus mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER, DM 6,- pro Heft, statt DM 7,-; PC PLAYER plus, DM 10,80 statt DM 12,80) an nebenstehende Adresse

Sollte sich die Lieferadresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, die neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Dohr-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(P.P.A.)

Coupon ausschneiden und einsenden an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DAGGER'S RAGE

Eine Weltraumbollerei mit gerenderten Gleitern: Durch solche mäßig originellen Zutoten will Microforum die Actionforenne hinterm warmen Ofen hervorlocken.

Die bösen Piraten des Vek-Imperiums machen die Galaxis unsicher. Um diesem Übel zu begegnen, haben die Vereinten Planeten die Schaffung einer Pilotengilde mit eigenständiger Führung genehmigt. Als Pilot namens Dagger nimmt der Spieler Platz im Cockpit eines ihrer Kampfgleiter. Ein langes Intro zeigt unter anderem, wie der Held durch den Boß instruiert wird.

Nach dem zweifelhaften Genuß des Intro-Gesülzes stellen Sie Steuerungsart (Tastatur, Gamepod oder Joystick) und Bildqualität (in fünf Stufen) ein. Dann begibt sich der angehende Pilot zum Hangar, wo er die fünf Waffenbänke seines Schiffes mittels Startkapital hoffnungsvoll aufrüstet. Je nach finanzieller Situation können hier außer den Waffen auch Schild und Motor umgerüstet oder das ganze Schiff ver- bzw. neu gekauft werden. Es gibt zunächst vier Gleiter-Typen unterschiedlicher Bewaffnung, Ladekapazität und Wendigkeit. Natürlich kann sich ein Rookie mangels Kohle noch nicht soviel Schnickschnack leisten. Damit sich das ändert, müssen Aufträge her. Also ans



Gegen die gut gerüsteten gegnerischen Gleiter hat es der Spieler schwer

Terminal der Gilde gestürmt bzw. geklickt, einen von vier Aufträgen rausgepickt und endlich kann's losgehen.

Der eigene Flieger bewegt sich träge und verfügt zunächst über zu magere Bewaffnung im Vergleich zum Gegner. Außerdem ruckelt das Ganze selbst auf einem Pentium mit 16 MByte RAM ohne Ende. (ms)

monika stoschek

Schon das häßliche Intro nährte Zweifel, ob es sich hier nicht wagemäßig um ein Shareware-Produkt handelt. Dann hätte diesem Spiel zumindest nach ein gewisser Gnaden-Bonus zugestanden werden müssen. Aber ein Programm mit derart gruseligen Animationen in den Zwischensequenzen im Verbund mit abgedrängter Story und schlechter Spielbarkeit zum Vollpreis?

Musik und Soundeffekte reißen auch keinen vom Hacker und die halbwegs brauchbare Sprachausgabe wird durch einschläfernde Loberstimmen zunichte gemacht. Selbst Actionfans drehen lieber ab, denn im Genre der Weltraum-Ballerspiele gibt es einfach zuviel hackkarätige Konkurrenz. Da hält man sein Kleingeld doch lieber für Wing Commander 4 zusammen.



dagger's rage

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
16/32bit
S'Blaster Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Gamma übersteuert
CD-Audio
AWE 32

Spieler-Typ: Actionspiel
Hersteller: Microforum
Ca.-Preis: DM 70,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe: Englisch; ausreichend
Anspruch: Für Fortgeschrittene
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Befriedigend
Sound: Ausreichend

Minimum: 486er (50 MHz),
8 MByte RAM,
Windows

Empfohlen: Pentium (90 MHz),
16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 30 MByte

CD-Belegung: ca. 240 MByte

Anzahl Spieler: 1

28



15s

traterrestrisch...

Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH

Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



PINBALL WORLD

Sie wollten schon immer mal eine Weltreise machen, hatten aber nie das nötige Kleingeld? 21st Century bietet Ihnen wenigstens die Gelegenheit, um den Globus zu flippern.

Nach Phantasien und Illusionen greifen die Flipper-Spezialisten von 21st Century jetzt noch handfesteren Themen, um Sie an neue Tische zu locken. »Pinball World« entführt den Spieler auf eine Reise rund um den Globus. Ziel des Tauri-Gebumpers ist es, alle Levels zu erreichen, die verschiedene Erdteile, Länder und Städte repräsentieren.

Man wählt zunächst einen von drei Schwierigkeitsgraden und muß dann am Auswahltsch nur nach das Ziel des gewünschten Starflippers für die Welttour treffen. Auf nahezu allen Spielflächen wird vertikal und horizontal geschrallt. Außerdem hat beinahe jeder Level mehr als zwei Flipper sowie diverse rückwärtszählende Ballfallen. Steht einer der Zähler bei Null geht's mit dem nächsten von insgesamt drei

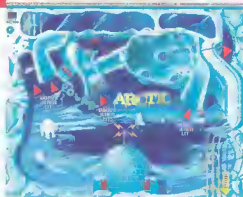
Bällen weiter. Um zu einem anderen Tisch zu gelangen, müssen zuerst die Ausgänge durch Buchstabieren des aktuellen Erdteil- oder Ländernamens geöffnet werden. Zur Fortbewegung zwischen den Tischen dienen U-Boote, Flugzeuge, Schiffe und dergleichen, die teilweise von Ihnen gesteuert werden.



Am Afriko-Flipper führt der Weg zum Bonustisch über die Sphinx



Der Flipper im fernöstlichen Design hat links unten sogar einen beweglichen Schläger



In der Arktis herrscht ein böiger Wind

Grafisch bietet die Welttour zwar viel Abwechslung, nur sind einige Tische fast überladen und dadurch unübersichtlich. Den zahlreichen Gags fällt ab und an die physikalische Präzision zum Opfer. Ärgerlich, wenn recht spät geschrallt wird oder der Kugellauf manch unvorhersehbarer Schwankung in puncta Geschwindigkeit unterliegt. Die Ländercharakteristischen Soundeffekte passen recht gut, an eine Speicheroptimierung wurde auch gedacht.

(ms)

monika stoschek

Ein typischer Vertreter für die Rodikolo-Schublade »Love it or leave it!«. Wer physikalisch absolut korrekt umgesetzte Flipper-Simulationen bevorzugt, sollte diese Welttournee lieber nicht unternehmen. Dann hier geht's keinesfalls um bierernstes Flippern und endlose Punktzahlen, sondern um detailverliebtes Spiel auf üppig gedeckten Tischen. Es stecken derart viele witzige

Ideen drin, daß man vom eigentlichen Geschehen häufig abgelenkt wird. Abwechslung und Flipper-Vielzahl sorgen mit Gags und Detailverliebtheit für einige Motivationen. Wer nicht gleich sauer wird, wenn die Kugel sich auch mal wider die Physik unversehens verabschiedet, sollte sich auf diese gogreiche Weltreise begeben.

pinball world

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 5-Blaster Mono
 5-Blaster Stereo
 Gravis Ultrasound
 CD-Audio

Spilo-Typ:	Flipper	Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Hersteller:	21st Century	Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Co.-Preis:	DM 100,-	Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
Kopierschutz:	CD-Abfrage	CD-Belegung:	ca. 50 MByte
Spieltext:	Englisch; wenig	Anzahl Spieler:	1
Sprachausgabe:	-		
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene		
Bedienung:	Befriedigend		
Grafik:	Befriedigend		
Sound:	Gut		



PRO PINBALL THE WEB

Wieviele Flipper braucht der Mensch? Jede Menge – glaubt zumindest Empire. »The Web« ist der Auftakt zu einer Serie von Simulationen echter Groschengräber aus der Spielhalle.

In der Serie »Pro Pinball« sollen Original-Flipper möglichst genau auf dem PC simuliert werden. Der Erstling »The Web« orientiert sich an einem Williams-Flipper und ist vom Schläger bis zur Rompe auf einem Silicon-Graphics-Computer durchgerendert worden. Wenn Ihre Super-VGA-Karte über 4 MByte Video-RAM verfügt, wird Ihnen eine höchstmögliche Auflösung von 1024 x 768 bei 32.000 Farben geboten. Aber auch mit 2 MByte auf der Grafikkarte lassen sich beachtliche 800 x 600 Pixel bei ebensoviele Farben fahren. Immerhin 256 Farben in 800 x 600 erhöht man mit 1 MByte Videospeicher.

Der in Blautönen gehaltene Tisch hat drei Schläger, mit denen die Kugel über mehrere Rompen auf die Jagd nach Loops und Cambas geschickt wird. Außerdem wimmelt es überall von kleinen Spinnen, die den Weg zu den zahlreichen Ballföllen und Tunnels anzeigen. Bis zu vier Spieler dürfen um den Highscore zocken, wobei aus sechs verschiedenen Blickwinkeln gespielt werden kann, die immer den kompletten Tisch zeigen.

Mit je drei Bällen jagen Sie dem Jackpot hinterher. Ein hal-



Hier sehen Sie »The Web« in der höchsten Auflösung von 1024 x 768 bei 32.000 Farben

bes Dutzend Missionen Worten darauf, aktiviert zu werden. Zu Beginn jeder Aufgabe wird in der großen Dot-Matrix angezeigt, welche Ziele dabei unter Zeitdruck zu treffen sind. Während bei »Ammu Dump« die gar nicht so leicht zu erreichende Bumper erhalten, müssen Sie bei »Skycraper Ride« die Kugel fünfmal über die Außenbohlen rundum schießen, ehe Sie diese im mittleren Lach am Tischkopf versenken. Nicht nur beim Multiballs-Spiel (bis zu 6 Kugeln) werden Erfolge und Mißerfolge mittels Sprachausgabe anfeuernd bis hörmisch kommentiert.

Im Video-Made schießt man in einer Ballersequenz auf der LCD-Anzeige alle Asteroiden ab, Punkte hingegen müssen aufgesammelt werden und der Extraball zuletzt ebenso. Bei allen Missionen laufen in der Punktzahlzeile tolle Animationen ab (z.B. ringeln zwei Motorradfahrer um Platz auf der Fahrbahn).

(ms)



In einem Zwischenspielen im Punktefeld muß gezielt geballert bzw. gesammelt werden

Der Biker auf der Suche nach dem Rivalen

monika stroschek

Scrolling war gestern – heute ist Pro Pinball! Dieser Flipper ist so realistisch umgesetzt, daß er den Weg in die Kneipe erspart. Wer schon immer eine echte Pinball-Simulation gesucht hat, ohne lästiges Scrolling und dafür mit allen Features der blechernen Vorbilder, sollte hier zugreifen. Ein gewisser Suchtfaktor kann nicht in Abrede gestellt werden, denn man möchte diese physikalisch toll umgesetzte Maschine voll beherrschen.

Weil nach einiger Übung faire Erfolgchancen bestehen, bleibt die Motivation hoch. Einschränkung: Manka: Vallon Spaß gibt's nur, wenn man die für seinen Rechner ideale Einstellungen in puncta Auflösung, Grafikdetail und Blickwinkel gefunden hat. Zweites Manka: Es ist halt nur ein einzelner Tisch. Flipper-Puristen haben von dieser Simulation jedoch mehr als von einem Fantasy-Patpourri à la »Pinball World«.



pro pinball – the web

17" 19" 21" 23" 25" 27" 29" 31" 33" 35" 37" 39" 41" 43" 45" 47" 49" 51" 53" 55" 57" 59" 61" 63" 65" 67" 69" 71" 73" 75" 77" 79" 81" 83" 85" 87" 89" 91" 93" 95" 97" 99" 101" 103" 105" 107" 109" 111" 113" 115" 117" 119" 121" 123" 125" 127" 129" 131" 133" 135" 137" 139" 141" 143" 145" 147" 149" 151" 153" 155" 157" 159" 161" 163" 165" 167" 169" 171" 173" 175" 177" 179" 181" 183" 185" 187" 189" 191" 193" 195" 197" 199" 201" 203" 205" 207" 209" 211" 213" 215" 217" 219" 221" 223" 225" 227" 229" 231" 233" 235" 237" 239" 241" 243" 245" 247" 249" 251" 253" 255" 257" 259" 261" 263" 265" 267" 269" 271" 273" 275" 277" 279" 281" 283" 285" 287" 289" 291" 293" 295" 297" 299" 301" 303" 305" 307" 309" 311" 313" 315" 317" 319" 321" 323" 325" 327" 329" 331" 333" 335" 337" 339" 341" 343" 345" 347" 349" 351" 353" 355" 357" 359" 361" 363" 365" 367" 369" 371" 373" 375" 377" 379" 381" 383" 385" 387" 389" 391" 393" 395" 397" 399" 401" 403" 405" 407" 409" 411" 413" 415" 417" 419" 421" 423" 425" 427" 429" 431" 433" 435" 437" 439" 441" 443" 445" 447" 449" 451" 453" 455" 457" 459" 461" 463" 465" 467" 469" 471" 473" 475" 477" 479" 481" 483" 485" 487" 489" 491" 493" 495" 497" 499" 501" 503" 505" 507" 509" 511" 513" 515" 517" 519" 521" 523" 525" 527" 529" 531" 533" 535" 537" 539" 541" 543" 545" 547" 549" 551" 553" 555" 557" 559" 561" 563" 565" 567" 569" 571" 573" 575" 577" 579" 581" 583" 585" 587" 589" 591" 593" 595" 597" 599" 601" 603" 605" 607" 609" 611" 613" 615" 617" 619" 621" 623" 625" 627" 629" 631" 633" 635" 637" 639" 641" 643" 645" 647" 649" 651" 653" 655" 657" 659" 661" 663" 665" 667" 669" 671" 673" 675" 677" 679" 681" 683" 685" 687" 689" 691" 693" 695" 697" 699" 701" 703" 705" 707" 709" 711" 713" 715" 717" 719" 721" 723" 725" 727" 729" 731" 733" 735" 737" 739" 741" 743" 745" 747" 749" 751" 753" 755" 757" 759" 761" 763" 765" 767" 769" 771" 773" 775" 777" 779" 781" 783" 785" 787" 789" 791" 793" 795" 797" 799" 801" 803" 805" 807" 809" 811" 813" 815" 817" 819" 821" 823" 825" 827" 829" 831" 833" 835" 837" 839" 841" 843" 845" 847" 849" 851" 853" 855" 857" 859" 861" 863" 865" 867" 869" 871" 873" 875" 877" 879" 881" 883" 885" 887" 889" 891" 893" 895" 897" 899" 901" 903" 905" 907" 909" 911" 913" 915" 917" 919" 921" 923" 925" 927" 929" 931" 933" 935" 937" 939" 941" 943" 945" 947" 949" 951" 953" 955" 957" 959" 961" 963" 965" 967" 969" 971" 973" 975" 977" 979" 981" 983" 985" 987" 989" 991" 993" 995" 997" 999

Spiele-Typ: Flipper
Hersteller: Empire
Ca.-Preis: DM 70,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; wenig
Sprachausgabe: Englisch; leicht
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplotz: ca. 2 MByte
CD-Belag: ca. 130 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 4 (abwechselnd)



Interplay



JETZT ERHÄLTlich!



STONEKEEP

FÜR PC CD-ROM

treten sie
ein in eine neue
dimension des
computerspiels.



Stonekeep ist das phänomenale Ergebnis eines ganzen Teams von Produzenten, Designern, Programmierern und Künstlern, die fast 30 Jahre lang an der Erstellung dieses Spiels gearbeitet haben.



Hollywoodreife Special-Effects, modernste Sound-Effects, digitale Musikbearbeitung und atemberaubende „life-action“ Filmsequenzen machen Stonekeep zu einem unvergleichlichen Ergebnis.



3D-generierte Verliese und Kreaturen gepaart mit echten Schauspielern und brandneuen Special-Effects lassen eine neue Dimension des Computerspiels entstehen - realistisch wie nie zuvor.



DAS DSCHUNGELBUCH

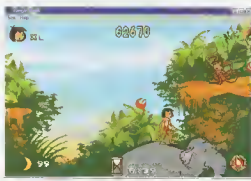
Sie wallten doch schon immer mal Bananen werfend von Liane zu Liane hüpfen? Das »Dschungelbuch«-Jump-and-Run setzt ganz auf den Charme der Disney-Filmvarlage.

Oh Wunder der Technik: Man gebe seinen Programmierern 18 Monate Zeit und Windows 95 – und schon bekommen sie die Umsetzung eines 16-Bit-Videospiels hin! Wenn der geeignete PC-Kunde auch noch eine schnelle Kiste mit guter Grafikkarte hat, sind Scrolling und Animationen sogar ruckelfrei. Sappradil!

Ein wenig Spass ist nicht völlig verkneifbar, wenn man sich dieses Spiel zum Disney-Zeichentrickklassiker »Das Dschungelbuch« ansieht. Warum

man nun unbedingt Windows 95 braucht, um einen Hasenmatz von Liane zu Liane hüpfen zu lassen, soll uns aber nicht weiter beschäftigen. Nach den großen Erfolgen von »Aladdin« und »König der Löwen« war es jedenfalls nicht verwunderlich, daß Virgin sich um weitere Spielrechte an Disney-Filmen bemühte. Das anerkanntenmaßen geniale »Dschungelbuch« entstand schon in den späten 60er Jahren, sorgt aber bei Wiederaufführungen mit schöner Regelmäßigkeit für volle Kinosäle.

Bei der Software-Interpretation ließ sich der Innovationsdrang der Designer zügeln;



Mit Elefant oder Schildkröte meistert Mowgli gefährliche Passagen



Wer alle Diamanten einsammelt, erspielt sich den Zugang zur Banushöhle

heinrich lenhardt

Sa mancher Fluch erschüttert das Dschungelbuch. Keine Paßwörter und kein Speichern des Spielstands – dürftig. Dschungel-Konkurrenz »Pitfall« läßt einen wenigstens die Levels überspringen, die man einmal geschafft hat. Schade ab solcher Schnitzer, denn im Prinzip ist dieses niedliche Jump-and-Run das ideale Weihnachtsspiel für die ganze Familie. Die Grafik birgt einiges vom Charme der Filmvarlage rüber und die Erkundung der umfangreichen Levels spornt durchaus

an. Im großen Fenster läuft der Spaß aber erst bei geeigneter Hardware adrett animiert: Auf einem 486er müht sich die Kiste sichtbar mit dem Scrolling ab.

Wer letztes Jahr mit Aladdin zufrieden war, wird das Dschungelbuch mögen. Jump-and-Run-Kenner mit Windows 95 haben allerdings eine aktuelle Alternative: Activisions Pitfall-Revival hat zwar keinen Disney-Charme, peppt seine Urwald-Levels aber mit abwechslungsreichem Design auf.



An der Liane hängend warten wir ab, bis der rate Flatterunhald vorbei ist

das Programm spielt sich wie eine Art Aladdin im Urwald. Durch rund ein Dutzend Levels lassen Sie Mawgli laufen, springen und an Lianen herumhängeln. Elefanten, Vögel oder Schildkröten dienen als Transportmittel, um wirklich alle Ecken der weit verzweigten Levels zu erkunden. Um eine Stufe zu beenden, muß man eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen aufsammeln und dann den Ausgang finden. Mitten in der schönsten Trickfilm-Wildnis gibt's auch Früchte (Banuspunkte), Herzen (Lebensenergie) und diverse Wurfgeschosse, mit denen Mawgli froche Viecher wegputzt.

Zwar ist man anfangs mit reichlich Mawglis ausgestattet, aber in höheren Levels halten solche Bildschirmschönheiten nicht lange var: Ein paar Sprünge in den Abgrund und adias. Zwar darf man mit »Continue« einige Male im selben Level weitermachen. Spielen Sie am nächsten Tag weiter, müssen Sie wieder von vorne anfangen. Die drei Schwierigkeitsgrade wirken sich lediglich auf die Mindestanzahl der aufzusammelnden Edelsteine aus. (hl)



das dschungelbuch

320 x 200 Pixel
640 x 480
1024 x 768
5' Boster Mono
General MIDI

Spiel-Typ: Jump-and-Run
Hersteller: Virgin
Co.-Preis: DM 90,-
Kopierschutz: -
Spieltext: Englisch; sehr wenig
Sprechausgabe: -
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz),
8 MByte RAM,
Windows 95
Empfohlen: Pentium (60 MHz),
8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: -
Anzahl Spieler: 1



Tim Curry

IM INTERAKTIVEN

ABENTEUER DES JAHRES:

ERLEBEN SIE DIE WELT MIT DEN AUGEN EINES MONSTERS

JETZT ERHÄLTlich
FÜR PC CD-ROM

FRANKENSTEIN

Through The Eyes Of
THE MONSTER



Interplay

DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

DIGITAL ARCADE

Nach »Microsoft Arcade« und Activisions »Atari Action«-Packs rückt schon die nächste Evergreen-Sammlung an. Sechs klassische Spielautomaten von Williams werden pixelgenau auf dem PC emuliert – »Defender« lebt!

Nein, weder Rennwagen noch Birne sind vertreten, wenn hier von den Klassikern des Houses Williams die Rede ist. Der einstige Flipperproduzent engagierte sich in der ersten Videospiel-Blütezeit auch mit elektronischen Groschengrößern. In den frühen 80er Jahren waren Williams' innovative Actionspiele wie »Defender« echte Meilensteine, denen mehr oder weniger offizielle Heimsystem-Umsetzungen folgten – man erinnerte sich z.B. an Archer MacLeans »Drop Zone«.



Beide Defender-Spielautomaten der frühen 80er Jahre erleben ein perfektes PC-Comeback

heinrich lenhardt

Ich bin entzückt: Dank Emulation flutschen die Williams-Oldies von anno dazumal absolut originalgetreu über den PC-Monitor. 16 Farben bei 640 x 480 Bildpunkten reichen aus, um Defender & Co. in pixelgenauer Qualität wiederauferstehen zu lassen.

Wenn die Gnade der ausreichend frühen Geburt vergnügt ist, um sich an die Kroker der frühen 80er zu erinnern, zuckt angesichts einer so liebevollen Umsetzung sofort die Geldbörse.

Aber auch objektiv gesehen können die Arcade-Hits von vorgestern nach ganz gut mithalten. Jaust ist mit zwei Spielern gleichzeitig klasse; beide Defender-Teile sind geradezu Lehrstücke in Sachen Spielbarkeit: hart, aber fair.

Digital Arcade ist sicher kein Fall für die breite Multimedia-Masse. Wer hingegen an einem Stück Action-Spielkultur interessiert ist und auf moderne Grafikmätzchen verzichten kann, wird die Anschaffung des Oldie-Sextetts nicht bereuen.



Noch einer ruhigeren Phase hat Williams in den letzten Jahren wieder die Arcade-Entwicklung forciert. Reichlich gewalttätige Titel wie »Smash TV« oder »Killer Instinct« wurden erfolgreich auf Heimkonsolen umgesetzt, sofern in Deutschland eine Indizierung den Verkauf nicht erlahmen ließ.

Die »Digital Arcade« widmet sich sechs Williams-Spielautomaten der 80er Jahre, als sich mangels besserer Grafikchips die Bildschirmgewalt auf berstende Klätzchen beschränkte. Um wirklich perfektes Spielgefühl zu garantieren, wurden die Oldies nicht einfach neu programmiert. Vielmehr dient als Basis-Software ein integrierter Emulator, der die Original-

rutinen der alten Arcade-Kisten auf den PC umrechnet. Entsprechend authentisch geht es zu: Bis hin zu High-Score-Liste und Attract Mode sind die einzelnen Programme absolut Automaten-gemäß. Sogar on die »Settings«-Schalter, mit dem der Spielhallenbetreiber Details wie die Anzahl der Bildschirmleben einstellen

kannte, wurde beim PC-Comeback gedocht.

Herausragendes Mitglied des Sextetts ist »Defender«, das 1980 die Geburt des horizontal scrollenden Actionspiels darstellte. Die Story-Thematik ist aktueller denn je, wie ein Blick in die Niederungen des Talkshow-TV-Programms offenbart: Außerirdische Tunichtgute entführen hilflose Menschen. Mit Ihrem Raumschiff brausen Sie über eine Minimalist-Landschaft, um die Invasoren abzuschießen, gekidnappte Menschenlein aufzufangen und selbige sonst auf der Erde abzusetzen. Das Sommelsurium on intelligent agierenden Gegnern und toktischen Nuancen (ein Radar informiert über Aktivitäten außerhalb Ihres Sichtfelds) machten Defender zum Kultspiel. Der wenig veränderte Nachfolger »Defender II«, welcher sich im wesentlichen durch einen noch brutaleren Schwierigkeitsgrad auszeichnete, darf nicht fehlen.

Ein weiterer Dauerfeuer-Meilenstein war »Robotron 2084«,

Robotron 2084 galt vor über zehn Jahren als Spielhallen-Sensation. Die Masse an Robotron-Sprites war ebenso ungewöhnlich wie die Steuerung von Lauf- und Schußrichtung mit zwei separaten Joysticks.



ebenfalls ein Werk von Defender-Designer Eugene Jarvis. Böse Rabater wollen die Menschheit ausradieren; der Held schreitet in acht Richtungen ballend rettend ein.

Beim Original-Automaten diente je ein Joystick zum Herumbewegen des eigenen Männchens und zur Einstellung der Schußrichtung. Auf dem PC läßt sich mit zwei angeschlossenen Sticks die Kontrolle genauso ausführen; bei nur einem Knüppel werden beide Feuerknöpfe geschickt für Schüsse mit und gegen die Laufrichtung genutzt.

Bei »Jaust« wird überhaupt nicht geballert. Vielmehr lassen Sie per Feuernapdruck die Flügel Ihres Reitiers flappen. Beim Duell mit Computerteilen wird derjenige runtergeschubst, der beim Kontaktmoment niedriger fliegt als der Gegner. Durch eine Reihe von Plattformen auf dem Spielfeld wird das einfache Manöver zur verzwickten Angelegenheit. Fünfer im Bunde ist »Sinistar«, ein Action-Frühwerk des späteren Lucasfilm-Programmierers Naoh Falstein. Abgerundet wird die Sammlung durch das weniger prominente »Bubbles«: ein schlichtes Aufsammeispiel in einem Waschbecken, das von bissigen Schaben bewohnt wird. (hl)



Die restlichen drei Titel der Sammlung von oben nach unten: »Jaust«, »Sinistar« und »Bubbles«.



digital arcade

<p> \rightarrow 512K / 1MB 640 x 480 Pixel \rightarrow 1024 / 1280 \rightarrow 16 / 32 Stereo Mono \rightarrow 5 Standard Stereo \rightarrow General MIDI \rightarrow Gravis UltraSound \rightarrow CD Audio \rightarrow AWE 32? </p>	<p> Spiel-Typ: Actionspiele-Sammlung Hersteller: Williams/Virgin Co.-Preis: DM 60,- Kopierschutz: - Spieltext: Englisch; leicht Sperrchousgabe: - Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis </p>	<p> Minimum: 486er (25 MHz), 4 MByte RAM Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 4 MByte CD-Belegung: - Anzahl Spieler: 1 - 2 (abwechselnd) </p>
<p> Bedienung: Gut Grafik: Befriedigend Sound: Ausreichend </p>		



comROM

CD-ROM und Multimedia Versand

PC-CDROM

AI Quadim
Aces of the Deep
Anastass and W.C. E.
A IV Networks
Alone in the Dark 3
Alblon
Apache Longbow
Bling
Bioforge
Caesar 2
Commend & Conquer
C. of the N. World
Colonization
Crusader no Remorse
Cyberia 2
Das Dschungelbuch
Die Siedler
Die Siedler 2
Dragon Lore
DSA 3
Fifa Soccer 96
Heros of M. & Magic
Hugo 3
Jagged Alliance
Kyranidia 3
Little Big Adventure

PC-CDROM

dv 79,00 Magic Carpet 2
 dv 99,00 MS Golf
 dv 99,00 Myst
 dv 99,00 PGA Tour Golf 96
 dv 99,00 Primal Rage
 dv 89,00 Rebel of Ice
 dv 89,00 Ren Socker
 dv 79,00 Riber Assault 2
 dv 109,00 Silent Hunter
 dv 89,00 Silent Steel
 dv 99,00 Simon the Sorcerer
 dv ? V Sim Isle
 dv 99,00 Stakeeek Final Un
 dv 89,00 Stonekeep
 ? 99,00 System Shock En
 dv 59,00 TFX 2000
 dv 59,00 The Dig
 dv ? V Transport Tycoon
 dv 45,00 Under a Killing M
 dv ? V Warcraft 2
 dv 89,00 Werewolf vs. Cor
 dv 99,00 Wetlands
 dv 59,00 Wing Commander
 dv 99,00 Wing Commander
 dv 79,00 Witchaven
 dv 99,00 Z

ANGEBOTE

de 89,00	Dade to Black	79,99
de 119,00	System Shock E	35,00
de 89,00	Formula one	
de 89,00	Grand Prix 2	89,90
de 95,00	Die Siedler	79,00
de 95,00	Kings Quest 7	85,00
de 89,00	Quake 2	39,00
?	79,00 The 7th Guest	24,00
de 79,00	V Jezz Jackrabbl	19,00
de 109,00	Wacky Wheels	19,00
de 99,00	HARDWARE	
de 99,00		
de 99,00	Pentium 90	
de 55,00	and Board 777,00	
de 89,00	MPEG-Karte	
?	76,00	
de 99,00	Quantum Treball	299,00
de 79,00	1,08 GB	
de 85,00	Speicher 4 MB	
de 85,00	PS/2	222,00
de 69,00	E-IOE CD-ROM	
de 89,00	5-fach	299,00
de 89,00	2-fach	110,00
de 85,00	TV-Karte Incl.	
?	79,00 Fernbad	349,00

HARDWARE

☛ Alle Preise sind Tagespreise, aktuellen Preis bitte nachfragen! ☛

Lösungshefte für alle Spiele DM 18.-

Ladengeschäft

comROM
CD-ROM und Multimedia-Vertrieb
Inh. Rene Heinze
18063 Schwarm, Paräner Str. 17
Tel./Fax. 0365/301046-48

V Vorbestellung
dv deutsche Version
de deutsche Anleitung
ev englische Version
* Ankündigung



Versandkosten

Vorkasse DM 7,-
Nachnahme DM 10,- zzgl. DM 3,- Zahlkartengeb.
Ausland DM 25,- nur Vorkasse

Versandadresse

comROM CO-ROM und Multimedia Vertrieb
PF 060262
10032 Schwanitz

Neu in München !!!
bytes & more

Stonekeep
95.-

THE DIG
19.7

FIGP 2
95.-

Computer- und Videospiele

bytes!
& more

Isartorplatz 1
80331 München
089 - 29161047

TIE-FIGHTER CD

Über ein Jahr ist es her, daß erstmals »TIE-Fighter« gegen die X-Wing-Jäger auf PC-Bildschirmen geflogen wurden. Selbst überzeugte »Star Wars«-Rebellen stiegen in die Imperiums-Raumer um; nicht zuletzt von der guten Story überzeugt, die sich vor allem mit Verrat beschäftigte. Diese Handlung wurde in den Zusatzmissionen »Defender of the Empire« fortgesetzt und findet mit »TIE-Fighter CD« in Form dreier Bonus-Kompagnen ihren vorläufigen Abschluß. Auf der Scheibe finden Sie neben den neuen Missionen alle alten Levels, zusätzliche Zwischenanimationen und mehr Sprachausgabe. Alle Einsatzbeschreibungen erklingen nun in leicht verrauschtem, aber

stimmungsvollem Englisch. Der auffälligste Unterschied zu den Disketten-Versionen ist die Verwendung von Super VGA während des Flugs. Auch die alten Missionen wurden mit der hochauflösenden Grafik verfeinert und sehen etwas besser aus. Allerdings sollten Sie schon einen Pentium 60 besitzen, um die volle Detailvielfalt zu genießen. LucasArts nutzte außerdem die vergangenen Monate, um diverse Bugs zu beseitigen und auch kleine Grafikfehler sowie die Sounds zu überarbeiten. (fs)

florian stangl

Salide Arbeit von LucasArts, wengig, die sich viel Zeit gelassen haben. Die Überarbeitung der Sounds hat sich gelohnt, die hochauflösende Grafik ist eine nette Dreingabe für Pentium-Besitzer. War die alten Versionen schon hat, muß aber nicht unbedingt zugreifen. Die drei zusätzli-

chen Kampagnen bieten nicht viel neues, das Missionssystem ist einfach ausgereizt. Einsteiger hingegen sind mit der CD-Version bestens beraten: Hier erhalten sie eines der besten und anspruchsvollsten Weltraum-Actionspiele mit einmaliger Star-Wars-Atmosphäre.



tie-fighter CD

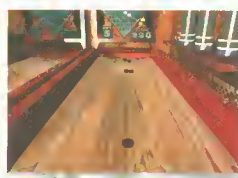
320 x 200 Pixel 640 x 480 Pixel 1024 x 768 Pixel 16 Bit (Truecolor) 5-Blaster Mono 5-Blaster Stereo General MIDI Gravis Ultrasound 1024 x 1024 AWL 32	Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM Empfohlen: Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Für SVGA: Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM Fastplayplatz: ca. 2 - 75 MByte CD-Belegung: ca. 550 MByte Anzahl Spieler: 1
Spiele-Typ: Actionspiel Hersteller: LucasArts Ca.-Preis: DM 90,- Kopierschutz: CD-Abfrage Spieldtext: Englisch; mittelschwer Sprachausgabe: Englisch; gut Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis Bedienung: Gut Grafik: Gut Sound: Sehr gut	

85

PANIC IN THE PARK

Zwei verkrachte Zwillinge erben einen Vergnügungspark. Die eine will die Bude dichtmachen, das sensible Schwesterchen denkt eher ans Wohl der Angestellten. Auf dem Gelände ist eine Urkunde versteckt, die alle bösen Pläne vereiteln könnte: Durch das Dokument würde der Rummelplatz den Angestellten gehören. Sie müssen als rastloser Reporter versuchen, den Lappen aufzuspüren.

Der Park ist in vier Abschnitte mit je drei Spielbuden unterteilt. In Videoszenen werden Sie von Budenbesitzern angesprochen. Nur wenn Sie das Spiel am Stand gewinnen, sind die Angestellten bei der Lösung behilflich. Die Palette reicht von Shuffle Puck bis Sidewinder. Für gewonnene Spiele gibt's Geldstücke und am Ende der Abschnitte bekommt man jeweils Spezialmünzen, mit denen man dem Orakel-automaten lösungsrelevante Informationen entlocken kann. Das Tor zum nächsten Parkabschnitt öffnet sich erst, wenn an allen Buden des vorigen erfolgreich gespielt wurde. (ms)



Im Mächtegen-Adventurepark lauern harmlose Reaktionsspielen

monika stoeschek

Die Qualität der zahlreichen Videos geht in Ordnung und sauber gerendert wurde auch. Doch was blieben auf 3 CDs Spielinhalte und Spielspaß? Der verzweifelte Versuch, in die viel zu großen (und mittlerweile auch nicht mehr ganz frischen) Fußstapfen von »The 7th Guest« zu treten, ging daneben.

Die teils albernen und langweiligen Arcade-Spielen sind kaum dazu angetan, ambitionierten Abenteurern auch nur im geringsten so etwas wie spannende Atmosphäre zubieten. Da hilft auch der Einsatz mehr oder minder bekannter Schauspieler wie Erika Eleniak (»Boywatch«) nicht viel.



panic in the park

320 x 200 Pixel 640 x 480 Pixel 1024 x 768 Pixel 16 Bit (Truecolor) 5-Blaster Mono 5-Blaster Stereo General MIDI Gravis Ultrasound 1024 x 1024 AWL 32	Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM Fastplayplatz: ca. 5 MByte CD-Belegung: ca. 2000 MByte auf 3 CDs Anzahl Spieler: 1
Spiele-Typ: Adventure Hersteller: Warner Interactive Entertainment DM 100,- Kopierschutz: CD-Abfrage Spieldtext: Englisch; mittelschwer Sprachausgabe: Englisch; anspruchsvoll Anspruch: Für Einsteiger Bedienung: Ausreichend Grafik: Gut Sound: Gut	

36

Hall of Fame

ULTIMA 6

Hoher Rollenspiel-Anspruch mit ambitionierter Story: Im sechsten »Ultima«-Teil mit Nomen »The False Prophet« widmete sich Richard Garriot ungewöhnlichen Aspekten wie Drogenmißbrauch und Fremdenfeindlichkeit.

Wie kaum eine andere Computerspiel-Serie teilt Richard Garriots »Ultima« die PC-Gemeinde in zwei Lager: Die einen genießen Glücksgefühle, zum x-ten Mal auf dieselben altbackenen Charaktere und Schauplätze zu treffen; den anderen geht genau dieser Punkt vehement gegen den Strich. Auch über die hohe Komplexität und die in Richtung »unendlich« tendierenden Dauer-Labereien mit computergesteuerten Personen könnte man lange streiten. Jede Figur im Spiel hat einiges zu erzählen und vieles von dem Geschwafel ist fürs weitere Geschehen wichtig.

Während die letzten beiden Ultima-Riesenschritte in puncta Bedienungsfreundlichkeit zeigten und der jüngste Teil »Pagan« gar für Einsteiger geeignet war, ist die 6. Folge der Endlosserie noch ein echtes Hardcore-Rollenspiel. Das mit »The False Prophet« betitelte Programm schickt den Spieler auf eine höchst langwierige Reise durchs altbekannte Britannia, um das Fantasyland vor der Zerstörung durch die bösen Gargoyles zu bewahren. Diese greifen gezielt die heiligen Schreine des Landes an und sind für die Truppen des guten Lord British übermächtige Gegner. Kein Wunder, daß der besorgte Monarch sich mal wieder an den einzigen Menschen wendet, der idealistisch genug ist, sich fortlaufend als ehrenvoller Ritter ausnutzen zu lassen - den sogenannten »Avatar«.

Im Laufe seiner Ermittlungen stößt der tugendhafte Dauerheld auf die »Rückseite« von Britannia. Er findet auch heraus, daß die dort wohnenden Gargoyles gar nicht die Monster sind, für die sie sie alle halten. Vielmehr haben sie durch eine Prophezei-

ungerfahren, daß die zunehmende Zerstörung Ihrer Welt die Schuld des Avatars ist - wer kann den ratgeflügelten Dämonen deshalb verdenken, daß sie ihn gerne mal eben rituell hinrichten würden? Neben die-



Im Vergleich zu den Zeichensatz-Vorgängern war die grafische Darstellung eine Augenweide; nach heutigen Maßstäben hat sie bestenfalls Shareware-Niveau

sen nicht allzu moralisierend präsentierten Anspielungen auf Fremdenfeindlichkeit und Intoleranz hat Origin auch einige andere neuzeitliche Probleme eingebaut. So bedienen sich die Gargoyles einer Droge, die zwar kurzzeitig für erstaunliche Leistungssteigerungen sorgt (ins Rollenspiel-Chinesisch übertragen, können die Charaktere mehr Schadenspunkte verteilen), dafür aber überaus mißliche Auswirkungen auf die langfristige Konstitution des Abhängigen haben.

Ansanthen bekamen die Fans das, was sie erwarteten: Wachenlange Erkundungen, folgsame Party-Mitglieder und eine »funktionierende« Spielwelt, in der man Brot backen, Kühe melken oder Waffen schmieden konnte. Die taktischen Kämpfe fanden nun im selben Maßstab statt, wie das restliche Spiel, die Gegner waren erstmals auch grafisch unterschiedlich groß. Nach eine Neuerung: Beim Betreten eines Dungeons wurde nicht mehr in 3D-Darstellung umgeschaltet; stattdessen lief man auch unter der Erde in (für damalige Verhältnisse) schöner Isometrie-Sicht umher.

(la)

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...Ultima 6 bei Gesprächen erstmals Schlüsselbegriffe wie z.B. »Schwert« oder »Gargoyle« auf Wunsch farbig hervorhebt? Eintrappen mußte man diese Worte nach wie vor per Hand.
- ...sich die Hardwarevoraussetzungen für Ultima 6 auf einen 10-MHz-Rechner und 640 KByte RAM beschränken?
- ...die Teile 4, 5 und 6 der Ultima-Serie außer einer Compilation namens »Ultima - The Second Trilogy« erhältlich sind?



Durchs Beantworten mehrerer Fragen bestimmt man zu Beginn von Ultima 6 die Werte seiner Spielfigur



V ar wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatverurteilung« von 1 (Buht!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich
Lenhardt



Järg
Langer



Florian
Stangl



Manika
Staschek

T I T E L

	Heinrich Lenhardt	Järg Langer	Florian Stangl	Manika Staschek
BLEIFUSS (SCREAMER)	★★★★	★★★	★★★★	★★★
BREACH 3	★	★	★	★
DAGGER'S RAGE	★	★	★	★
DESTRUCTION DERBY	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
DIG, THE	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
DSCHUNGBUCH, DAS	★★★	★★	★★	★★★
ENTOMORPH	★★★	★★★★	★	★★
EUROFIGHTER 2000	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
FIFA SOCCER '96	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
HEXEN	★★	★★★	★★★	★★
INDY CAR RACING 2.0	★★★	★★★	★★★★	★★★
KNIGHT'S CHASE	★★	★	★	★★
MACHINES, THE	★	★★	★	★
PANIC IN THE PARK	★	★	★	★
PINBALL WORLD	★	★	★★	★★
PRO PINBALL	★★★	★★	★★★	★★★★
RAN-SOCCER	★	★	★★	★
RAYMAN	★★★	★	★★★	★★★
REBEL ASSAULT 2	★★★	★★★	★★★★	★★★★
RIDDLE OF MASTER LU	★★★★	★★★	★★★	★★★
ROAD WARRIOR	★	★★★	★	★★
SHIVERS	★★	★★	★★	★★
SPACE MARINES	★	★★★	★★	★★
STONEKEEP	★★★★	★★★	★★	★★★★
TIE-FIGHTER CD-ROM	★★★	★★★	★★★	★★
TORIN'S PASSAGE	★★	★★	★★	★★★
WARCRAFT 2	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
WARLORDS 2 DELUXE	★★★	★★★	★★	★★
WILLIAMS ARCADE CLASSICS	★★★★	★★★	★	★★
WIPEOUT	★★	★★	★★	★★

Der neue Strategie-Knüller von SOFTWARE 2000

AB
NOVEMBER AUF
PC CD-ROM



Kompatibel
mit
Windows® 95

SPACE MARINES

DER STÄHLERNE KÄISER



FEATURES:

- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielerorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- 2 - 4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Upgrade einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung

Die Online-News stellen diesen Monat wieder interessante Internet-Adressen vor. Außerdem finden Sie einen Test des brandneuen »WinCIM 2.0.1«.



Comics satt auf der »United Media«-Seite

Snoopy goes to Internet

Alle Comic-Fans können sich freuen: Unter <http://www.unitedmedia.com/comics/> gibt es täglich neue Abenteuer von Charlie Brown, Dilbert, Drooble und anderen in Deutschland nicht so bekannten, aber nichtsdestotrotz witzigen Strips. Tip der Redaktion: »Jump Start« von Robb Armstrong.

Suchen mit Pfiff

Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Thema im Internet suchen, lassen Sie beim nächsten Mal einfach »Savvy Search« (<http://www.cs.colostate.edu/~dreiling/smorf.html>) für sich arbeiten. Mit den von Ihnen angegebenen Stichwörtern werden bis zu 19 (!) verschiedene elektronische Adressbücher wie »Yahoo«, »Lycos« oder das »Internet Movie Archive« durchsucht. Dabei berücksichtigt »Savvy Search« sogar die Auslastung der Datenleitungen und die geschätzte Zeit bis zur Beantwortung seiner Anfragen bei den jeweiligen Search-Engines, um Ihnen so schnellstmöglich eine Liste der Resultate zu liefern.

Paperboy

TimesFax
FROM THE PAGES OF
The New York Times

(<http://nytimesfax.com/cgi-bin/tmp/login>). Hier läßt sich täglich eine acht Seiten große Zusammenfassung im PDF (Portable Document Format) von Adobe laden. Auch das Programm zum Lesen dieses Formates ist auf den Times-Seiten frei erhältlich.

Man braucht kein teures Abo, um täglich die neuesten Nachrichten der »New York Times« zu lesen. Der »Times Fax«-Service ist jetzt auch im Internet zu finden

Captain auf die Brücke

Dutzende von »Star Trek«-Webseiten wetteifern um die Gunst der Zuschauer. Zwei neue Adressen sind <http://www.afn.org/~afn32406/startrek/moin.html> und <http://pantheon.cis.yale.edu/~ocepps/acepps.html>. Hier findet man neben den fast schon obligatorischen Episodenlisten, Kritiken und Schauspielerportraits auch MIDI-Fassungen der Titelmelodien, Fotos, Zeichnungen und vieles mehr. Zusätzlich gibt es Links zu weiteren »Star Trek«-Seiten.



Nicht nur das Bild aus Capt. Picards Bereitschaftsraum...

...sindern auch »Hamer Barg« und zwei alte Kollegen...

...kann man sich auf den Star Trek Seiten anschauen

Dr. Freud läßt bitten

Zum Schluß noch eine preiswerte Alternative zu einem Besuch beim Psychologen: Füllen Sie einfach einen Fragebogen aus, der Computer gibt Ihnen anschließend ein Persönlichkeitsprofil nach dem Jung'schen Persönlichkeitstest aus. (<http://sunsite.unc.edu/jembin/mb.pl>). Der Autor dieser Zeilen wurde z.B. dem ENFJ-Typ zugeordnet... (ra)

<http://readme.html>

Willkommen zu den Online-News, die sich ab dieser Ausgabe im erweiterten Umfang präsentieren. Neben Neuigkeiten aus der Online-Welt, lahnswerten Internet- und CampuServe-Adressen finden Sie ab dieser Ausgabe auch Artikel, die Ihnen interessante Hard- oder Software vorstellen. Dieses Mal geht es um den neuen CampuServe-Browser WinCIM 2.0.1. Vor allem interessiert uns natürlich Ihre Meinung: Ideen, Anregungen und Kritik sind gerne gesehen, entweder via E-Mail an online@pplayer.mhs.campusserve.com oder ganz normal per Post an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Online-News, Darnacher Str. 3, 85622 Feldkirchen.

Jedem seine Homepage

In Kürze sollen für CampuServe-Anwender eigene Homepages und neue IDs wie »mein.name@campuserve.com« zum Nulltarif zur Verfügung stehen. Mit einem »Homepage Wizard« wird das Erstellen eigener Webseiten auch für Laien zum Kinderspiel.

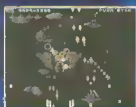
just for fun!



BARYON

SOVIEL ACTION HABEN SIE AUF INREM PC NOCH NICHT GESEHEN: BARYON IST EIN SHOOT'EM-UP! DER EXTRA-KLASSE. SCHNELLES UND WEICHES SCROLLING, ÜBERDIMENSIONIERTE WAFFEN U. BILDSCHIRMGROSSE EXPLOSIONEN SORGEN FÜR ECHTES AUTOMATEN-FEELING!

- 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- 3D-ANIMATIONEN (CD)
- 6 GROSSE LEVELS
- 7 WAFFENSYSTEME
- DYNAMISCHER SOUND
- SPIELGESCHWINDIGKEIT STUFENLOS EINSTELLBAR



CD-ROM

CDV-SOFTWARE
DM 79,95



BALLERN wie in der SPIELHALLE!

BARYON

Best.Nr. CD2726

MOTELSOFT'S WELT DER ABENTEUER

TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER FANTASIE UND ZAUBEREI! DIESER SAMPLER ENTHÄLT FOLGENDE ACHT MOTELSOFT-VOLLVERSIONEN:

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. Die Insel | Strategie-Abenteuer |
| 2. Der Eisplanat | Strategie-Abenteuer |
| 3. Escape from Rogar | Rollenspiel |
| 4. Megrim's Rache | Rollenspiel |
| 5. KOKOI | Gesellschaftsspiel |
| 6. Poker King | Pokersimulation |
| 7. Darkside of the Sun 1 | Rollenspiel |
| 8. Darkside of the Sun 2 | Rollenspiel |



CD-ROM

CDV-SOFTWARE
DM 69,95



Best.Nr. CD27143

BLACK REIN

SIE SIND KOMMANDANT DES NEUENTWICKELTEN PANZERFANRZEUGS "BLACK REIN". DOCH SCHON BEIM ERSTEN TESTLAUF IN EINEM WÜSTENGEBIET WERDEN SIE VON FEINDLICHEN PANZER-VERBÄNDEN ANGEGRIFFEN...

BLACK REIN - DAS 3D-ACTION-GAME FÜR WINDOWS.

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| • Auflösungen bis 1024x768 | • Stereo-Sound |
| • einstellbare Spielstärke | • 3 Waffensysteme |
| • 1D aufregende Missionen | • 7 versch. Gegner |



CD-ROM

CDV-SOFTWARE
DM 29,95



Best.Nr. CD27136

**...JETZT IM HANDEL
oder direkt bei CDV:**

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721)
9 72 24-24



(0721)
9 72 24-0

Der CIM des LEBENS

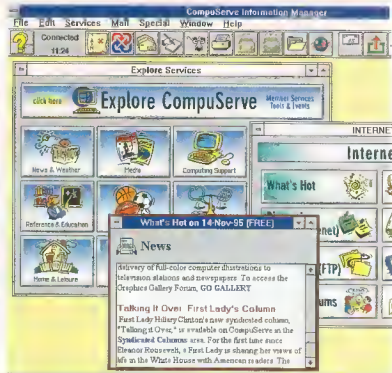
Mit der neuesten Version des Information Manager für Windows verspricht CompuServe einfachsten Zugang zum Internet. Neben vielen Detailverbesserungen wird auch ein WWW-Browser mitgeliefert.

Seit Anfang dieses Jahres bietet CompuServe mit dem Net-Launcher und einem zugehörigen Browser Zugriff auf das World Wide Web (WWW) und andere Internet-Dienste. Allerdings war die Bedienung der verschiedenen Programme etwas umständlich, so daß sich CompuServe bei der neuen Version 2.0.1 des »Information Managers für Windows« (WinCim) um eine bessere Integration der einzelnen Programme bemüht hat.

So findet sich die wesentlichste Neuerung in den Session Settings: Eine Winsock-Verbindung (siehe unten) ermöglicht den direkten Zugang ins Internet. Auf diese Weise kann man sich parallel in CompuServe und dem Internet aufhalten – beispielsweise einen neuen Grafiktreiber aus einem Forum laden

und gleichzeitig auf der CNN-Webseite die aktuellen Nachrichten lesen. In WinCim klickt man einfach auf die Weltkugel in der Symbolleiste und CompuServe/Mosaic startet. Das ist ein WWW-Browser, der für einfache Aufgaben durchaus geeignet ist. Aus hier wurden im Vergleich zum Vorgänger einige Probleme ausgeräumt: Es lassen sich jetzt auch einzelne Bilder speichern sowie Schriften und Hintergrundmuster des HTML-2.0-Formates lesen. Zurück in den WinCim geht es problemlos mit einem Klick auf ein WinCim-Symbol.

Um all diese Möglichkei-



Neben erweiterten grafischen Menüs unterstützt WinCim auch die blau gekennzeichneten Hypertext-Verweise

ten zu nutzen, lädt WinCim bzw. Mosaic beim Start ein »Dialer«-Programm, das sich bei CompuServe einwählt. Ist die Verbindung einmal hergestellt, können auch alle anderen Winsock-kompatiblen Programme wie Netscape oder WS-FTP problemlos gestartet werden, da der Dialer auch ohne die beiden Hauptprogramme lauffähig ist. Bisher wurde bei einer Internet-Verbindung das Paßwort des Benutzers unverändert an den CompuServe-Rechner übermittelt; nun wird es kodierte an diesen geschickt, so daß kein anderer Rechner zwischen den beiden Computern »versehentlich« das Paßwort ausspähen kann.

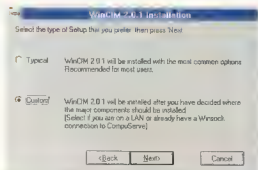
Zusammenfassend kann man sagen, daß der Zugang zum Internet mit dem neuen WinCim/Mosaic erheblich komfortabler ist als bisher. Die wünschenswerte Integration von Web Browser und Information Manager in einem einzigen Programm soll nach Angaben von CompuServe nächstes Jahr mit WinCim 3.0 realisiert werden.

Tips & Tricks zur Installation

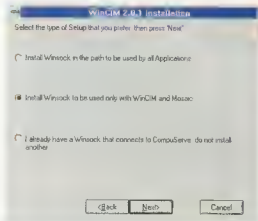
Windows 3.xx: Bei WinCims Frage nach der gewünschten Installationsmethode sollten Sie »benutzergesteuert« (Custom Setup) wählen, da Sie sonst keinen Einfluß darauf haben, ob WinCim seine eigene Winsack-Datei installiert oder eine schon vorhandene benutzt. Dieser »Winsack« hat nichts mit Strümpfen zu tun, sondern erlaubt Ihrem PC, durch das Internet-Datenübertragungsprotokoll TCP/IP mit jedem Rechner im Internet zu kommunizieren. Ohne diese Datei würde Ihr PC dessen Signale nicht verstehen.

Bei der Frage nach der Winsack-Installationsweise sollten Sie sicherheitshalber die zweite Option wählen, »Installation des CompuServe-Winsack nur für WinCim und Mosaic«. So vermeiden Sie, daß ein eventuell schon vorhandener Winsack (z.B. Trumpet Winsack) durch den von CompuServe überschrieben wird.

Der letzte Schritt besteht in der Auswahl der zu kopierenden Programnteile: Auf die Klänge und die Anmelderoutinen können Sie getrost verzichten. Wenn Sie noch eine alte Version



Wählen Sie die benutzergesteuerte Installation



Die zweite Option sorgt für die wenigsten Probleme



die flodders

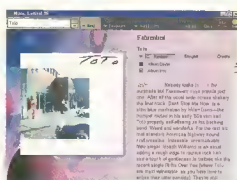
Fernsehfrende kennen unter Garantie »Die Flodders«. In dieser Serie werden die Erlebnisse einer holländischen Prala-Sippe erzählt, die aus Gründen der sozialen Integration in ein Villenviertel einquartiert wird. Nach dem Motto »Prunk meets Pral« wird kein nach so flacher Gag ausgelassen; kein Witz kann schlecht genug sein, um nicht in einer Episode verwurstet zu werden.

Im Programm zur Serie treten Sie in einer Art »Video-anekdoten-Spiel« gegen Computer oder menschlichen Rivalen an. Beide suchen sich einen Helden aus der Flodder-Familie aus, dann beginnt das Spiel: Zwei Filmstreifen stellen das Spielfeld dar; wer das Ende seines Streifens als erster und mit dem meisten Kapital erreicht hat, gewinnt. Nach dem Würfeln rallt der Filmstreifen nach vorne. Kommt man auf einem Bild zum Stehen, so wird ein kurzes Video aus der Fernsehserie abgespielt. Stoppt das Bild, dürfen Sie den Handlungsablauf durch Anklicken auf Personen und Objekte in zwei verschiedene Richtungen lenken. Ein Durchgang des schlichten Treibens dauert rund eine halbe Stunde. Nach einer Handvoll Spielpartien kennt man die ca. 50 verschiedenen Videos in- und auswendig. Für 70 Mark ist das ein zu kurzes »Vergnügen«. Selbst die Flodders würden sich davon nicht länger als eine halbe Stunde fesseln lassen. (ra)



kreml-museum

Wenn Ihnen zum Stichwort Rußland außer Perestroika, Wodka oder Tetris nichts einfällt, kann jetzt Abhilfe geschaffen werden: Das Programmiererteam Caminfo stellt mit dem Führer durch das Kreml-Museum das erste Programm einer CD-ROM-Reihe über Rußland und seine Geschichte vor. Zu Beginn bietet sich ein Rundgang durch den in Vogelperspektive dargestellten Kreml an: Gebäude und Plätze sind in Graufotografie dargestellt, oft zusammen mit einem informativen Text, der auf Wunsch auch vorgelesen wird. Dazu stehen häufig weitere Bilder oder ein Film zur Ansicht bereit. Nachdem man so einen Überblick über den Kreml gewonnen hat, kann man ganz ohne Gedränge an sechs verschiedenen Rundgängen teilnehmen. Zur Auswahl stehen u.a. ein Panoramablick, ein Zeitstrahl mit den wichtigsten Daten und Infos zum Kreml sowie Interessantes über Lenins Wirken und Leben im Kreml. In einer Galerie werden alle Bilder, Audios und Videos direkt angewählt. Die Informationen präsentieren sich auf stimmungsvoller Weise: Klaviernmusik und russische Volkslieder untermalen die Audio- und Videoclips. Karten-, Druck- und Suchfunktionen erleichtern das Auffinden bestimmter Informationen. Leider sind die Videos relativ unscharf. Schrift und Menüs wirken etwas lieblos gemacht und sorgen für atmosphärische Abzüge. (ra)



music central '96

Die Frage nach der genauen Schreibweise des »Police-Klassikers« »De da da da, de da da da« raubt Ihnen den Schlaf? Ohne Kritiker-Beistand zu den frühen Alben von ZZ Top macht das Leben keinen Sinn mehr? Solche Leiden haben jetzt ein Ende: Die jüngste Multimediale-Offerte von Microsoft bringt Licht in die Rock- und Pop-Szene.

»Music Central« soll für Liebhaber zeitgenössischer Musik einen ähnlichen Status bekommen wie »Cinemania« im Filmbereich-Lager. Von Abba bis Zappa gibt's reichlich Schaffens-Übersichten, Kurzbiographien, Album-Covers und vereinzelt sogar Sound- oder Video-Schnipsel. In den meisten Fällen muß man sich aber auf die launigen Kritiken des englischen Fachblatts »Q« verlassen. Leider gibt es keine alternativen Rezensionen, was angesichts des diffusen Geschmacks der dortigen Kritiker für Verwirrung sorgt. Auch die »Nenne mir Deinen Lieblingskünstler und ich schlage einen ähnlichen Interpreten vor«-Funktion ist wegen diverser merkwürdiger Interpretationen ein halbes Vergnügen. Zum Durchblättern ganz nett, doch ambitionierte Musikliebhaber kommen nicht voll auf ihre Kosten. Mehr Kritiken aus verschiedenen Quellen und ein Hipparaden-Archiv werden vermißt. Da ist die Option auf stete Aktualisierung per Online-Download nur ein schwaches Trostplättchen. (hl)

the flodders

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> Super VGA
<input type="checkbox"/> Soundblaster	<input type="checkbox"/> Soundblaster Pro
<input type="checkbox"/> General MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Audio
<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ: Interaktive TV-Serie
Hersteller: teveli Verlag
Ca.-Preis: DM 70,-
Festplatte: ca. 7 MByte
CD-RDM: ca. 460 MByte
Anleitung: Deutsch; gut
Programmtext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend
Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG: **30**

kreml-museum

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> Super VGA
<input type="checkbox"/> Soundblaster	<input type="checkbox"/> Soundblaster Pro
<input type="checkbox"/> General MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Audio
<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ: Kreml-Führer
Hersteller: Markt & Technik
Ca.-Preis: DM 90,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-RDM: ca. 630 MByte
Anleitung: Deutsch; befriedigend
Programmtext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; gut
Grafik: Gut
Sound: Gut
Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: **60**

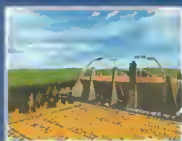
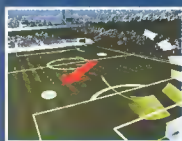
music central '96

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> Super VGA
<input type="checkbox"/> Soundblaster	<input type="checkbox"/> Soundblaster Pro
<input type="checkbox"/> General MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Audio
<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ: Musik-Lexikon
Hersteller: Microsoft
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-RDM: ca. 620 MByte
Anleitung: Englisch; befriedigend
Programmtext: Englisch; ausdrucksvoll
Sprachausgabe: Englisch; befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut
Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: **60**



ranTrainer2

DIE NEUE HERAUSFORDERUNG



Fußball hautnah!

Als Ergänzung zum actiongeladenen ranSoccer sind Sie hier der Trainer Ihres Teams. 90 Trainingszenen erläutern filmisch verschiedene Trainingsmethoden. 135 Interviews halen nach einem harten Spiel das letzte aus Ihnen 'raus, wenn es wieder einmal darum geht, das frühe Pakalaus zu beschönigen. Mehr als 60 Moderationen aus dem original SAT.1 ran - Studio simulieren die Sendung am PC.

S-VGA Grafiken. Die Sendung ran, Interviews und das Training des Vereines werden mit mehr als 45 Minuten Videasequenzen filmisch im Spiel präsentiert. Die Originalszenen wurden mit einem Bundesligisten und Helmut Schulte gedreht. Livekommentar des Spielgeschehens von Johannes B. Kerner - mehr als 750 Texte wurden aufgenommen. Das Fußballspiel selber wird in Echtzeit berechnet und mit mehr als 6000 verschiedenen Animationsstufen der Spieler aus der isometrischen 3D-Ansicht präsentiert.

Was wollen Sie mehr?

SAT.1

CD-ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

A FUNSOFT COMPANY

Vertrieb: Realware GmbH, Daimler Straße 8, 41584 Kessel, Tel.: 02191/6070, Fax: 02191/607119, Profsoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Dinslaken, Tel.: 0541/132065, Fax 0541/122472, Schwelz: ABC-Spielplatz AG, Rahmweg 60d, 42699 Solingen, Tel.: 0212/780290, Fax 0212/780222, Behnisch: ABC-SPIELPASS Erlebnislandschaft GmbH, Vorrathanger Wirtschaftspark, 40949 Gelsen, Tel.: 02052/35610, Fax: 02052/34704

Belohnung für die Schnüffellei: Bella hat den Gangster gestellt.



Test: »Carmen Sandiego Junior Edition«

JUGEND-KRIMINALITÄT

Meisterdiebin Carmen Sandiego klagt international drauflos, doch dabei hinterläßt sie verräterische Spuren. Eine lehrreiche Verbrecherjagd durch die ganze Welt erwartet junge Spürnasen.



Die leuchtende Lupe zeigt, daß wir einen Hinweis auf den Täter gefunden haben

Die Weltkarte zeigt alle möglichen Flüchte, von denen einige aber falsche Fahrten sind

aus allen Teilen zusammen-gesetzt, kann der Dieb ding-fest gemacht werden.

Bis dahin ist es aber ein wei-ter Weg. Im Hintergrundbild müssen die Kids mit einer Lupe noch Hinweisen suchen, die Aufschluß geben, wohin

der Gesuchte geflüchtet ist. Anfangs ist es nur ein Hinweis pro Bild, doch die Anzahl und damit der Aufwand steigen stän-dig. Wer einer falschen Spur folgt, erhält kein weiteres Teil des Bildes, sondern muß neu kombinieren und den richtigen Ort suchen. Es gibt dabei ständig Infos zu den jeweiligen Län-dern, wodurch die Kids nebenbei allerhand lernen. Eine Kon-trolle des Wissen wird nicht geboten, dank diverser Wieder-holungen bleibt aber einiges hängen.

Die teils etwas nüchterne Optik wurde mit netten Cartoon-Ani-mationen aufgebeßert, auf der Soundseite fällt besonders die erstklassige deutsche Sprachausgabe auf. Der Gesamtein-druck ist positiv:

Broderbund hat nicht einfach eine Reihe oder Spiele oberflächlich auf kindgerecht ge-trimmt, sondern auch die Inhalte angepaßt. Tief-schürfende Kno-belarbeit erwartet die Kids nicht, dafür aber unter-haltsame und lehrreiche Reisen durch die ganze Welt.

carmen sandiego junior edition

- VGA
- Super VGA
- Soundblaster
- Soundblaster Pro
- General MIDI
- CD Audio
- DOS
- Windows

Empfehlung: 486er (min. 50 MHz), 8 MBByte RAM, Maus.

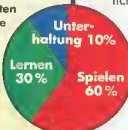
Programm-Typ: Lernspiel
Hersteller: Broderbund/Sunflawers Kids
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 1 MBByte
CD-ROM: ca. 350 MBByte
Alter: ab 6 Jahren
Spaßfaktor: gut
Anleitung: Deutsch; gut
Programmtext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; sehr gut
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend
Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:

70

die pc JUNIOR-wertung

Einen Originalitätspreis heisst Broderbund mit der Junior Edition nicht ein, aber ein Lob für die sorgfältige Umsetzung. Die Rätsel sind der Ziel-gruppe angepaßt, Sprache sowie Grafik stimmen ebenfalls. Die locke-re Atmosphäre kann aber nur wäh-rend der ersten gelösten Fälle die etwas dünne Spieltiefe kaschieren. Die Abwechslung hält sich auf Dauer ein wenig in Grenzen, obwohl die ein-zelnen Aufgaben an sich ziemlich unterhaltsam und interessant sind.



den Schwierigkeitsgrads auch auf Dauer motivierend.

Mittels eines sprechenden Pal-zei-computers erhalten die Kids ihre Aufträge. Auf einer Welt-karte wird der Schoupotz des Verbrechens gezeigt; zusätz-lich gibt es ein paar Infos zum betroffenen Land.

Dann zeigt der Com-puter ein digitalisier-tes Foto des Totorts und einen Fotografen, der immer nur einen Teil auf Bild bringt. Ist das Bild

(fs)

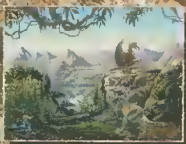
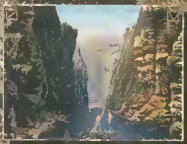
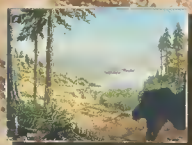
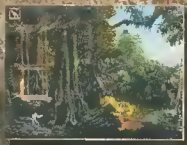
BERMUDA SYNDROME



EINE NEUE DIMENSION
DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

Produktions- und Regie: J. J. Thomsen
Szenario: J. J. Thomsen, J. J. Thomsen, J. J. Thomsen



Über 250 Einzelkassen, bespielt mit vielen Kassen

Über große Weltansichten

Dinosaurierwelt - Meerwasserwelt - Felsenwelt - Die vergessene Stadt

Über 70 Feinde, in 6 verschiedenen 3D-Modellen

Sehr niedrig gesteuertes Zwischenschnittprogramm

erhältlicher Soundtrack

Internet: <http://www.musicpark.com>

FÜR WINDOWS 95
& WINDOWS 3.11



COMPUTER
GAMES
FÜR
ALLE

BMG
MUSIC
PARK

PC

JUNIOR

Test: »Odell Down Under«

ICH WOLLT'
ICH WÄR' EIN

Fisch

Als Fischlein durch die Fluten blubbern: Mit diesem witzigen CD-ROM dürfen Kids Abenteuer unter Wasser erleben.

Am unterhaltsamsten sind Lernspiele, wenn man gar nicht merkt, daß etwas lehrreiches enthalten ist. In »Odell Down Under« schlüpfen die Kids in die Schuppenhaut exotischer Fische und erleben hautnah deren Überlebenskampf in einem

farbenfrohen Korallenriff. Ohne jeden Druck erfahren sie dadurch viel über die Nahrungskette im Meer, das ökologische Gleichgewicht und die Fische selbst.

Die Kids wählen einen von über 50 Meeresbewohnern und müssen ihn durch das Riff steuern. Abhängig davon, ob es Tag oder Nacht ist, sollte der geschuppte Begleiter fressen, sich von Ungeziefer reinigen lassen, ausruhen oder den vielen Feinden entkommen. Das klingt einfach, ist aber relativ kompliziert. Selbst wenn auf der Speisekarte des Rochens kleinere Artenfolgen stehen, heißt das noch lange nicht, daß er alle Fische mag.

Die Kids müssen schnell herausfinden, was ihr Begleiter verträgt, sonst verhungert er. Jede Schwimmbewegung und die



Wir basteln uns einen Fisch, der sich möglichst gut gegen seine Feinde durchsetzt

Flucht vor gefräßigen Raubfischen kostet Energie, die mit einem Balken am unteren Bildschirmrand symbolisiert wird. Eine weitere Anzeige informiert über den Gesundheitszustand des Kaltblüters, der durch Porositäten und falsche Nahrung beeinträchtigt wird. Gegen die schädlichen Schmorotzer helfen Putzfische, die behilflich sind, wenn man seinen Schützling mit der Mous in ihre Nähe bugsiert und sich ruhig verhält. Allerdings sehen manche Raubfische den hilfreichen Putzkolonnen verhängnisvoll ähnlich. So man-

cher hygienebewußte Fisch endete so als willkommener Hopfen...

Neben der Möglichkeit, mit einem beliebigen Fisch zu üben, reizt die »Herausforderung«, mehrere Levels mit einem jeweils vorgegebenen Flossenträger zu überleben. Jedes Tier hat seine Vor- und Nachteile, wobei mit einem natürlichen Verteidigungssystem ausgestattete Exemplare bessere Chancen besitzen.

Das »Turnier« bietet die Möglichkeit, sich mit vier festgelegten Schuppentieren zu beweisen.

Haben die Kids schon etwas Erfahrung mit den Verhältnissen am Korallenriff, dürfen sie einen eigenen Fisch basteln und Attribute wie Größe, Beweglichkeit oder Kondition festlegen. Mit diesem neuen Exemplar, dem sie einen beliebigen Namen geben können, müssen sie sich dann unter Wasser bewähren. So

lernen sie schnell, daß Größe allein nicht ausreicht, sondern ein optimales Gleichgewicht nötig ist. Dabei hilft das Punktekonto, das mit jedem verliehenen Attribut schrumpft, ein wenig nach. Der ultimative Riesenfisch kann nicht kreiert werden. Grofsind sind neben der bunten Pflanzenwelt vor allem akkurat gezeichnete Fische zu bewundern, die sich über das drei-

mal drei Bildschirme große Terrain bewegen dürfen. Zu jeder Aktion gibt es nicht nur den passenden Sound zu hören, sondern auch ein kleines Fenster zu sehen, in dem in textlicher Form zusätzliche Infos erscheinen. Eine angenehme Musikunterlegung rundet die gefällige Atmosphäre ab.

odell down under

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS

- SVGA
- Soundblaster
- CD-Audio
- Windows

Empfehlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MB RAM und Maus.

Programmtyp: Lernprogramm

Hersteller: Iona Software

Ca.-Preis: DM 100,-

Festplatte: 0,5 MB

CD-ROM: ca. 8 MB

Alter: ab 4 Jahren

Spieldauer: Gut

Anleitung: Gut

Programmtext: Gut

Spiechausgabe: Gut

Grafik: Befriedigend

Sound: Befriedigend

Bildwegung: Gut

GESAMTWERTUNG:

70

(fs)

PC PLAYER 1/96

196

SOFTWARE

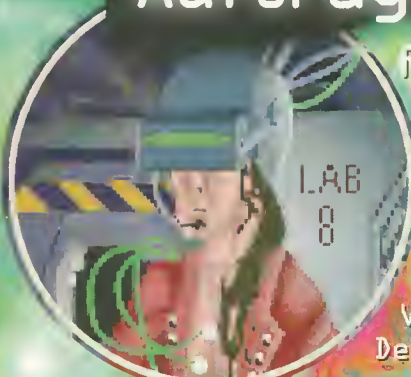
die pc junior-wertung

Dieses putzige Spiel wird nicht nur Kindern Spaß machen, sondern auch Erwachsene immer wieder an die Maus lacken. Ob es eine schnelle Runde mit dem Rachen in der Mittagspause oder ein langer Abend mit dem selbstgebastelten Lieblingsfisch »Henrik« sein soll, die manerliche Grafik und der variable Spielablauf sorgen für Spannung. Der Druck, die Infos zu verwerten, wird von den Kids selbst erzeugt. Wer einfach nur drauflos schwimmt und die nächstbeste Schnecke anknoßert, kommt nicht weit. Die Informationen zu jedem Fisch werden somit genau durchgelesen und nicht so schnell vergessen, da sonst höhere Levels unerreichbar bleiben.



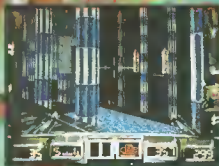
Skaphander

Der Auftrag



Retten Sie
die Welt
im Jahre
2010

3D-Action im
Virtual-Reality
Design



CD-ROM für PC

Computerviren sind in das Netz der Megacomputer eingedrungen, von denen alles abhängt: Nahrung, Klima, Energie, Verkehr. Einzige Chance: der Cyberpilot – Sie: Auf einem virtuellen Virenräumer, dem „Skaphander“, räumen Sie auf! Absolut sauberes Echtzeit-Scrolling durch hervorragende 3D-Animation in doppelt so hoher Auflösung als bei Games dieses Genres üblich, Computerviren, tückische Fallen,

Treppen, Schrägen, Durchgänge zum freien „Kosmos“. Auf 15 Levels beheben Sie Schäden, überlisten Viren und machen sie unschädlich. Auf jedem Level erwartet Sie eine neue, knifflige Aufgabe.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:



Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204



»Bitte nicht stören«

FUMMELN ERWÜNSCHT

Vergessen Sie Blumen und Bienen – heutzutage klärt man den der Geschlechtsreife entgegenstrebenden Nachwuchs mit einem CD-ROM auf!

Die Pubertät ist die Pest. Ins Leben zwischen Pickelcreme und lästigen Eltern kommt ein Thema, dessen Wirrwarr jeden Menschen den Rest seines Lebens beschäftigt: Sex. Früher bekam man von seinen Eltern ein hübsches Büchlein à la »Wa kommen die kleinen Jungen und Mädchen her?«

in die prä-pubertierende Pfote gedrückt; heute muß Aufklärung schon multimedial geschehen. Der Computer bietet sich geradezu an: Schließlich steht er in (fast) jedem Kinderzimmer und die meisten Eltern können ihn nicht bedienen (kindliches Herrschaftswissen in Reinkultur).

Der Ravensburger Verlag und die Zeitschrift »freundin« ließen sich von der Berliner Multimedia-Firma Pixelpark das Aufklärungsbuch »Bitte nicht stören« umsetzen. Sechs Cartoon-Kids (drei Mädchen, drei Jungen) lümmeln auf einem gezeichneten Schulhof. Führt man mit dem Mauszeiger über die Figuren, stellen sich die Teenies mit ein paar markanten Sätzen vor. Tam, Mäxi, Freddy, Karen, Charlie und »Prof.« haben unterschiedliche Attitüden und Ansichten, durch die man einen guten ersten Eindruck ihres Charakters bekommt.

Hat man sich eine sympathische Figur ausgesucht, tele-

portiert einen das Programm zur »Home-Base«: Das eigene Zimmer, eherne Bastian eines jeden Teenagers. In den Zimmern können in Adventure-Manier Gegenstände angeklickt werden, hinter denen sich aber keine Rätsel, sondern Erklärungen, Videos oder Themenkomplexe verbergen.

»Bitte nicht stören!« geizt nicht mit Gags und Zwischenspielen. Sa backt man sich mit dem »Traumtypen-Baukasten« den ultimativen Laver



Van wegen »Klapperstorch«: seriöse Aufklärung, lacker verpackt.

zusammen. Die Reichweite geht vom Saffie Klaus Müller (16, gut in Englisch und Geschichte, Vorliebe für Käsekuchen und lange Spaziergänge) bis zum Super-Coola Karl Kleinert (17, 50-ccm-Maschine, Tätowierung am Oberarm, chronisch pleite). »Spielt« man mit einem Jungen, gib't dasselbe natürlich in der weiblichen Variante. Auch nett: Im »Briefkasten« findet man eine Anleitung für Liebesbriefe, unter »Oldies« kann man sein Verhältnis zu den Eltern ausloten und das »Denk-

mal«-Spiel ist als abschließender Test gedacht. Ganz wichtig: Eine kleine Datenbank mit Adressen, die einem zu Themen von »AIDS« bis »bis unerwünschter Schwangerschaft« weiterhelfen.

Hat man die Zimmer ausreichend erforscht, läßt man die Nacht hereinbrechen (per Klick auf den Lichtschalter). Jetzt sind neue Optionen dazugekommen: Auf dem Schulhof trifft sich die Clique, um sich abends für die Disco zu verabreden. Dort geht's dann zur Sache: Man plaudert per vergebenen Spruch-Vakabular mit seinen Freunden und Schwärmen. Trifft man den richtigen Nerv, kann es passieren, daß der/die Angebetete mit aufs Zimmer kommt. Erfreulicherweise stimmt der Tanfall. Die Sprüche wirken weder für Erwachsene noch für Kids peinlich. Damit wird »Bitte nicht stören!« zum Vorzeige-Multimedia-Projekt. Schade nur, daß 100 Mark das Taschengeld-Budget heftig überlasten – so muß sich die Zielgruppe das Programm von den Erziehungsberechtigten sparsen lassen. (Anatol Locker/hl)

BITTE NICHT STÖREN

HERSTELLER: Ravensburger Interactive

PREIS: ca. 100 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows 3.1, Super VGA, 8 MByte RAM, CD-ROM.

PRAKTISCHER NUTZEN: größer als bei so manchem Aufklärungs-Gestammel nervöser Erziehungsberechtigter.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: beachtlich. Und ganz ohne Peinlichkeits-Malus!

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: virtueller Liebeskummer.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: bizarr, aber berechtigt. Doch wer soll's kaufen? Für die Zielgruppe zu teuer und für deutsche Schulen wahrscheinlich zu progressiv.



Das geardnete Teenager-Zimmer als Hauptmenü: Gegenstände-Anklicken führt zu neuen Lektionen.

EINE PHANTASTISCHE REISE DURCH 5 WONDERBARE WELTEN

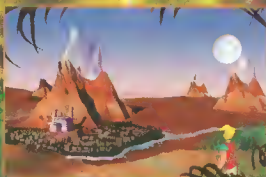
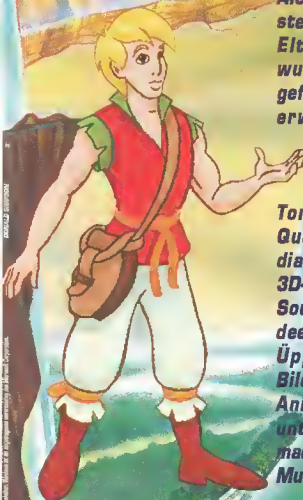
TORIN'S PASSAGE™

INTERAKTIVER ZEICHENTRICKFILM

Als Torin eines Tages nach Hause kommt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß seine Eltern von der bösen Lycentie entführt wurden. Damit beginnt eine lange und gefährliche Reise, auf der Torin unmerklich erweckten wird. Auf seinem Weg durch Strate kommt Torin in seltsame Welten, die von faszinierenden Leuten und merkwürdigen Kreaturen bewohnt sind. Torin's Passage ist, im Stile von King's Quest 7, das ideale Abenteuerspiel für die ganze Familie.

3D-Steuerung, dazu digitalisierte Sprache und Soundeffekte sind Geranten für ein Spiel, dessen Interaktivität ihresgleichen sucht. Üppige Grafiken, komplett gezeichnete Bildschirme mit unübertroffenen weichen Animationen, viel Humor, und das Ganze untermauert mit Musik von Michel Legend, machen Torin's Passage zu einem großartigen Multimediaespiel.

PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra Games (Deutschland)
Königsplatz 1
10633 Berlin
Deutschland

BURIED IN BUGS

Der Windows 95-Upgrader von »Buried in Time« ist nur eines von zahlreichen Programmen, mit denen aktuelle Profispiele verbessert werden. So mancher Grafik- und Soundkarten-Ärger wird durch neue Patches beseitigt.

In seiner Rubrik »Bug Report« berichtet PC Player über Fehler in professionellen Spielen sowie Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Darnacher Str. 3, 85622 Feldkirchen**. E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.campuserve.com**.

Karambolage

»Pinball World«, der in dieser Ausgabe getestete Flipper von 21st Century, bereitet Spielern mit Tseng-ET-4000-Grafikkarten keine Freude: Das untere Bildschirm Drittel wird von löstigen Interferenzstreifen gestört und so ist es unmöglich, den Ball exakt zu treffen. Netterweise gibt es für diesen ärgerlichen Programmfehler bereits einen Patch.

Wenn bei Interplay's »Virtual Pool« kein einziges Kugelrallen aus dem Lautsprecher ertönt, so kann das daran liegen, daß der Interrupt Ihrer Soundkarte nicht auf 10 oder einen höheren Wert einzustellen ist. Der Patch auf die Version 1.6.6 macht Schluß mit lautlosen Zusammenstößen.

Soundprobleme gibt es auf manchen Rechnern auch bei dem Spiel »Heroes of Might & Magic«, dazu kamen hohe DOS-Speicherwünsche und Abstürze beim Wählen mit dem Modem. Nach einem Patchen auf die Version 1.2 sind diese Probleme glücklicherweise Vergangenheit.

Zeitreise mit Windows 95

Sanctuary Woods liefert gleich zwei Patches zu aktuellen Programmen. So blieb »Buried in Time« in einigen Szenarien hängen. Ein Patch auf die Version 1.04 löst die Probleme und verbessert auch den allgemeinen Spielfluß unter Windows. Speziell für Windows 95 gibt es sogar eine neue Version des

»Buried in Time«: Zeitreisen ohne Reue jetzt auch unter Windows 95.

Spiels, die bei U.S. Gold in England unter 0044-121-625-3366 kostenlos bestellt werden kann. Dabei fallen lediglich Porto- und Versandkosten an – ein wirklich guter Service. Beim brandneuen »Riddle of Master Lu« können »Fatal Errors« auftreten, die besonders gegen Ende des Spiels für ein Ergimmen des Spielers sorgen. Ein Patch auf die englische Version 1.08 behebt diese Schwierigkeiten nicht nur im Hauptprogramm, sondern berichtet auch bereits vorhandene Spielstände.

Maschinenschaden

Eines der besten Features von »Werewolf vs. Comanche 2.0« sind die Zwei-Spieler-Duelle. Doch leider kann es bei einem Hubschrauber-Zweikampf via Modem zu Schwierigkeiten beim Verbindungsaufbau kommen. Novologic hat daher flugs für beide Teile einen Patch gebastelt, der diese Probleme behebt.

Von der Luft auf den Erdboden: Beim Strategiespiel »Steel Panthers« schlug das »Outpost«-Syndrom zu. Einige im Handbuch angekündigte Features waren im fertigen Spiel nicht



»Werewolf vs. Comanche 2.0«: Endlich klappt die Hubschrauber-Hotz per Telefonleitung.

vorhanden. Doch Rettung naht: Ein Patch fügt diese Funktionen endlich hinzu und bügelt nebenbei noch ein paar Fehler wie Programmabstürze aus.

»Phantomagoria«, das Schauer-Epos aus dem Hause Sierra, sorgt für Gruseln auch außerhalb des eigentlichen Spieles. »Out of memory«-Fehler, Lesefehler von der CD oder Soundprobleme bei der Soundblaster 16 mit den DSP-Chips der Version 4.05 können einem die Haare zu Berge stehen lassen. Zum Glück vertreibt der Patch zur Version 1.1 die Dämonen der Neuzeit und fügt obendrein noch ein fehlendes Bild im siebten Kapitel hinzu.

Der Impressions-Titel »Powerhouse«, in den USA ebenfalls von Sierra vertrieben, sorgte beim Spielen für die gefürchteten »General Protection Faults«. Ein Patch behebt diese und ähnliche Gemeinheiten und bietet dem Spieler zusätzlich eine Option zur Festlegung der Spieldauer. (ro)

**AUF DEM
CD-ROM**

...der aktuellen PC
Player Plus finden Sie
die meisten der auf dieser Seite
vorgestellten Patches.

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 • 46485 Wesel
Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!
 Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde • Fußgängerzone Hermannstraße 49/
 Ecke Hörde Rathausstraße • Tel.: (02 31) 43 27 63
 61169 Friedberg • Computer Marsch/Kaiserstr. 53 • Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!
Fax: (02 81) 9 52 98-10
 Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

7th Guest	DA	24,99	Kings Quest 7	DV	79,99	Shrek	EV	89,99
11th Hour	DV	89,99	Knight's o' Xentar	DV	87,99	Stonks	DV	89,99
3 D Lennings	DA	87,99	Lands of Lore	DV	34,99	Stolz Com + alle Data s	DA	34,99
3 D Pinball	DA	64,99	Lost Eden	DV	74,99	SU 27 Sakhoi	DV	74,99
Adams Family Pinball	DA	67,99	Lukas TOP Adventure	DV	74,99	Syndicate Data	DV	34,99
Air Power	DV	74,99	Made in Germany Compil.	DV	59,99	System Shock	DV	34,99
Albion	DV	74,99	lntelle enfilade:			TFX 2000		
Alone 1.2	DV	74,99	o Antares			Hardfighter	DV	79,99
Alone 1.2	DV	74,99	o Battle Isle 2			The Dig	EV	67,99
Apache Longbow	DV	74,99	o Das schw. Auge 2			The Hive	DV	79,99
Archibald	DV	69,99	Mad TV 2	DV	74,99	Theme Hospital	DV	1 v
Assassiny	DV	79,99	Magic Carpet 2	DV	79,99	Theme Park + Transport		
Batman Forever	DV	84,99	Master of Magic	DV	89,99	Tycoon	DV	54,99
Battle Bots	DV	74,99	Mechwarrior 2	DV	74,99	Thunderbolt 2	DA	74,99
Battle Isle 2 + Data	DV	69,99	Mechwarrior 2 Data	DV	1 v	Thundercape	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	77,99	Mega Pack 3	DA	74,99	Tie Fighter	EV	67,99
Beneath a Steel Sky	DV	29,99	Metal Lords	DV	79,99	Tie Fighter	DV	79,99
Bernarda Syndrome	DV	64,99	Monopoly	DV	69,99	Top Gun - Fare at Will	DV	69,99
Blith	DV	59,99	Morni Call	DV	59,99	Tovall Pursuit	DV	74,99
Braindead 13	DV	44,99	Myst - hell deutsch	DV	64,99	Turixian 2	DV	54,99
Bundi Manag. Hett.3,5	DV	77,99	NASCAR Racing	DA	79,99	UFO + Master o' Onon	DV	49,99
Burned in Time	DV	79,99	NASCAR Truck Pack	DA	39,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Burn Cycle	DV	74,99	NBA Jam Tournament	DA	84,99	Ultima Underw 1+2	DA	34,99
Casus 2	DV	74,99	NBA Live 96	DA	79,99	US Navy Fighter Gold	DV	84,99
Capitalism	DV	79,99	Need for Speed	DV	79,99	Vollgas	DV	79,99
Championnat Monsther 2	DV	89,99	NHL Hockey 94	DA	29,99	Warcraft 2	DV	74,99
Cherry ESC von F5	DV	67,99	NHL Hockey 94	DA	29,99	Warcraft 2	DV	74,99
Civilization	DV	39,99	Paradise in the Park	DA	74,99	Westwood Compilation:		
Command Aces o.			Parzengeneral 2	DV	77,99	o Dune 2	DV	
the Deep - SVGA	DV	74,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99	o Kyranida 1 bis 3	DV	
Command & Conquer	DV	74,99	Phantom	DA	84,99	o Landlord	DV	
Command & Conquer 2	DV	74,99	Phobol Illusions	DA	64,99	Wetland	DA	59,99
Conquest of New World	DV	1 v	Prates Gold	DV	34,99	Willi Lemkens Manager	DV	59,99
Crusade	DV	84,99	Prifall	DV	74,99	Wing Armada	DA	34,99
Crusader	DV	79,99	Pole Position	DV	87,99	Wing Com 2+Data	DA	34,99
Cyberbane	DV	79,99	Police Quest - SWAT	DV	79,99	Wing Commander 3	DV	97,99
Cyberbane 2	DV	74,99	Power Compilation enfilade:			Wing Commander 4	DV	97,99
Deadlands Encounter	DV	84,99	o Breath of Steel Sky			Wipout	DA	89,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	o F14 Fleet Def.			Woodruff / Goblins 4	DV	77,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99	o UFO	DV		Worms	DV	64,99
Dawn Patrol	DV	29,99	Primal Rage	DA	79,99	WWF 2 Wrestling	DA	84,99
Day of the Tentacle	DV	34,99	Prisoner of Ice	DV	79,99	X-Com Terror T 1 D	DV	87,99
Der Bräutigam	DV	89,99	Proton + Data	DA	34,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99
Der Kapitän	DV	79,99	Pro Pinball: The Web	DV	49,99			
Der Patzener	DV	39,99	Project Paradise	DA	79,99			
Der Planer 2	DV	74,99	Psycho Pinball	DV	69,99			
Der Talsman	DV	79,99	RAN Soccer	DV	74,99			
Detraction Derby	DA	87,99	RAN Tiger 2	DV	69,99			
Die Höllenwägen	DV	74,99	Raven Project	DV	59,99			
Die Siedler/erster CD	DV	34,99	Rebel Assault	DV	34,99			
Die Siedler/2ter CD	DV	34,99	Rebel Assault 2	EV	69,99			
Dune 2	DV	29,99	Rebel Ghost	DV	79,99			
Dungeons Keeper	DV	84,99	Revels of Dawn	DV	69,99			
Dungeonsmaster 2	DV	79,99	Schicksal	DV	79,99			
Earthworm Jim	DV	1 v	Sensible Golf	DV	59,99			
Elisabeth 1	DV	87,99	Silent Hunter	DV	77,99			
Fade to Black	DV	84,99	Silent Steel	DV	108,-			
Fatal Racing	DA	64,99	Sent Ant	DV	34,99			
FIFA Soccer 96	DV	79,99	Sim City Enhanced	DV	24,99			
Flight o' Anzu Queen	DV	79,99	Sim City 2000 Compilation	DA	59,99			
Flugsimulator 5.1	DV	109,99	mit aller Data s	DA	89,99			
Form One Gr. Prix 2	DA	34,99	Sim Earth	DV	34,99			
Frankenstein	DV	89,99	Sim Isle	DV	79,99			
FX - Fighter	DA	74,99	Sim Tower	DV	34,99			
Gabriel Night 2	DV	87,99	Sim Town	DV	64,99			
Gene Wars	DV	79,99	Sim Tower 2	DV	29,99			
Grand Prix Manager	DV	89,99	Sim Tower 2	DV	29,99			
Hetztrick / Baron	DV	77,99	Sim Tower 2	DV	29,99			
Heart of Darkness	DV	87,99	Sim Tower 2	DV	29,99			
Heroes of Might			Sim Tower 2	DV	29,99			
and Magic			Sim Tower 2	DV	29,99			
Hugo 3	DV	64,99	Star Trek 1 / 2500 Annov	DV	29,99			
Indy Car Racing	DA	29,99	Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99			
Indy Cuz Racing 2	DA	34,99	Star Trek 4/Gener	DV	1 v			
Juggled Aliances	DV	89,99	Steel Panther	DA	74,99			

Warcraft 2
deutsche Version
74,99

Wing Commander 4
deutsche Version
97,99

Pole Position
deutsche Version
87,99

T.F.X. 2000 - Eurofighter
deutsche Version
79,99

Caesar 2
deutsche Version
74,99

Rebell Assault 2
englische Version
69,99

Albion
deutsche Version
74,99

Schnäpchen für den Weihnachtsbaum

Sony Play Station
585,-

ZUBEHÖR	Probleme ? ?
Logitech	
Wingmann extrem	89,99
Gravis Analog Pro	56,99
Gravis Game Pad	39,99
Gravis Eliminator Card	39,99
Gravis Firebird	119,99
Gravis Phobias	179,99
Thrustmaster Produkte:	
Joytick Flight 2	149,99
Joytick Flight Pro	239,99
Joytick F 16	269,99
Mark II Wagon - Control System	199,99
Lenkard 2 Incl. Gas und Bremspedal/Neue Qualität	239,99
Paddles für Flugsimul.	219,99

Hotline 0281-9529813

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:

Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankinzug)
 Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
 Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

EV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch
 EV = Spiel englisch - 1 v = in Vorbereitung
 x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
 Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

KALTER HASE



Epics Shareware-Renner »Jazz Jackrabbit« wird zur Freude seiner Fans um vier weihnachtliche Sanderlevels erweitert. »Mardar« macht indes müde Rollenspieler munter.

Jazz Jackrabbit Holiday Hare

Das Osterhasi wird zum Nikolausi: Epics Jump-and-Run-Langhär »Jazz Jackrabbit« gehört zu den Klassikern der Shareware-Szene. Speziell zum Jahreswechsel gibt es jetzt vier neue Levels, allesamt in winterlichen Grafik-Outfit verpackt. Damit verbunden ist Epics zeitlich befristetes Sanderangebot, alle anderen Episoden mit dem agilen Hüpfhelden zu erstehen.

Weihnachtliche Beschaulichkeit ist im zusätzlichen Levelquartett allerdings nicht zu erwarten, denn Meister Langhär hat auf seinem Weg natürlich wieder mit einigen Widrigkeiten zu kämpfen. Abgesehen vom drängenden Zeitlimit sind da die gar nicht fröhlichen Clowns, welche ihm energiesaugende Geschaße entgegenschleudern. Zum Glück findet das



Zu Weihnachten düst Jazz Jackrabbit in gewohnter Höchstgeschwindigkeit durch neue Levels

clevere Kerlchen sogar im Winter ein paar Mahrrüben; verschiedene Munition für seine Waffe liegt auch rum. Praktische Streuschüsse, Taaster, kleine Missiles und Smartbombs sind effektiver als die Standardwumme. Allerdings muß sich Jazz zum Einsammeln oft in ungeahnte Höhen und Tiefen begeben; mal schwingvall per Pedes, mal mittels Sprungfeder oder über bewegliche Plattformen. Fetziges Musik und astreine Steuerung würzen diesen gelungenen Hasen-Auflauf.

JAZZ JACKRABBIT HOLIDAY HARE

Genre: Jump-and-run

Hersteller: Epic Megagames

Festplattenplatz: ca. 3 MBYTE

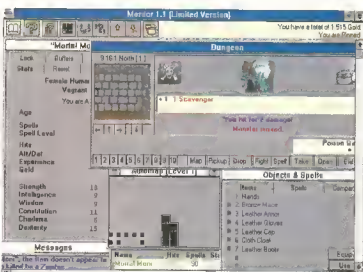
Läuft unter: DOS

Sprache: Englisch

Valversion: DM 49,- bis 99,-

Mordor

Eine Shareware-Perle für kalte Wintertage ist das Rollenspiel »Mardar«. Es ist ein lese- und zeintensiver Vertreter seines Genres, der sich in vielen Einzelfestern breit macht. Nach der Charaktergenerierung kann man entweder einfach gleich lasspielen oder von der ausführlichen Online-Starthilfe Gebrauch machen. Das ist nicht nur für Einsteiger ratsam, denn wer gleich in die Dungeons stürzt, ohne vorher z.B. im Waffenshop eingekauft zu haben, kommt nicht weit.



Bei »Mardar« sorgen die einzelnen Bildschirmfenster für Ordnung

Unser Held startet allein und muß erst mehr Geld, Gegenstände und Erfahrungspunkte sammeln, um sich nach anderen Partymitgliedern umschauen zu können. Anfangs ist das Überleben im Dungeon äußerst schwer, da man oft angegriffen wird und nur wenig Gegenwehr bieten kann. Ein kleines Grafikfenster zeigt die Umgebung in Mini-3D-Sicht, in der Autotap kann man sich orientieren. Ein Angriff wird im Textfenster gemeldet und ein Bild des Angreifers mit eingeblendet. Über eine Icon-Leiste wird per Mausclick gekämpft, geöffnet oder ein Gegenstand genommen.

Ein tödlich endender Kampf bedeutet nicht gleich das Aus, da man meist von seiner Gilde gefunden und wiederbelebt wird. Nicht jeder Charakter kann jeder der neun Gilden angehören, denn diese stellen bestimmte Anforderungen an Anwärtler, z.B. Rasse und Charakterwerte betreffend. Letztere steigen langsam und so hat man in den drei Shareware-Levels lang zu tun, wobei man auch schöne Musik zu hören kriegt. (ms)

MORDOR

Genre:

Rollenspiel

Läuft unter: Windows

Hersteller:

TDA

Sprache: Englisch

Festplattenplatz: ca. 10 MBYTE

Valversion: 40 US-Dollar

HIER SPIELT DIE ZUKUNFT



▼ Erleben Sie Neues von der Spielefront! In CD PLAYER lesen Sie alles, was Sie über die Sony Playstation, Sega Saturn plus, 3DO-Geräte von Panasonic und Goldstar wissen müssen. CD PLAYER - das aktuelle Sonderheft von PC PLAYER - vergleicht die Hard- und Software der neuen High-End-Systeme kritisch, überzeugend und eindeutig mit dem PC.

▼ CD PLAYER sagt Ihnen, welche Spiele für alle Systeme bis Weihnachten erhältlich sind.

☐ JA, ich möchte
das aktuelle PC PLAYER
Sonderheft 'CD-Player'.

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle einfach und bequem per Bankeinzug
CD PLAYER Stück für je DM 9,80
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD)

Gesamtsumme: DM
4.- DM
DM

Konto-Nr. BLZ/Bankverbindung
oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt Sendung bei).

Name, Vorname

Straße

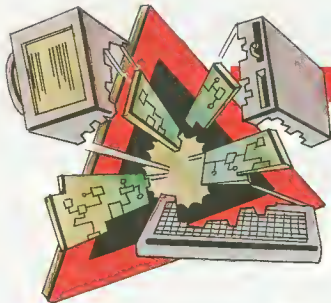
PLZ, Ort

Unterschrift

**AB SOFORT
IM HANDEL**

ODER GLEICH MIT COUPON BESTELLEN

Coupon
ausschneiden
und einsenden an:
PC PLAYER
Leserservice CSJ
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15



Keine Panik: Multi-Player-Spiele im

VERNETZT

Es muß nicht immer Nullmadem sein: Programme wie »Command & Conquer« machen mit vier Spielern nochmal saviel Spaß. Für unter 100 Mark pro PC können Sie mit vertretbarem Aufwand private Spielnetzwerke basteln.

Fast jeder neu erscheinende PC-Titel in den Bereichen Simulation, 3D-Action und Strategie bietet zwischenzeitlich einen speziellen Netzwerkmodus an. Wer einmal eine Partie »Command & Conquer« mit drei menschlichen Gegnern gespielt hat, die sich per Haus-Telefonloge wüste Angriffsdrohungen zurufen, wird sich mit einer Solopartie kaum mehr zufrieden geben wollen. So intelligent ein Computerspieler auch programmiert ist, an den Einfallreichtum eines Menschen kommt er nicht heran. In der Vergangenheit war es allerdings sehr ungewöhnlich, im privaten Rahmen Netzwerkpartien zu veranstalten: Bestenfalls in hochmodernen Büros fand man so eine geheimnisvolle Konstruktion; doheim war man schon froh, ein Nullmodemkabel anschließen zu können.

Wenig Aufwand - viele Spieler

Mittlerweile sind Computernetzwerke keine Domäne von elitären Info-Gurus mehr; fast jede größere Firma hat ihre PCs miteinander vernetzt. Moderner Datenaustausch erfolgt per E-Mail, noch Feierabend werden immer häufiger die Standard-Anwendungen mit Computerspielen vertauscht. Dann setzen eigentlich nur noch die verfügbaren Kollegen der Teilnehmerzahl Grenzen: »Werewolf vs. Comanches« erlaubt beispielsweise bis zu acht, »Fatal Racing« 16 und »IronSoccer« sogar 20 menschliche Spieler. Nicht jeder ist jedoch bei einer großen Firma angestellt und Uni-Netzwerke oder Schul-Infrastrukturen sind oft rund um die Uhr ausgelastet. Glücklicherweise ermöglichen fallende Preise seit einiger Zeit auch günstige Privat-Netzwerke: Kostete vor einigen Jahren eine Netzwerkarte noch einen knappen Tausender, bekommt man sie heute beim Fachhändler um die Ecke für etwa 50 bis 70 Mark. Außerdem lassen sich moderne Karten wesentlich



Netzwerkfreuden: Vier Spieler streiten sich hier in einer Command & Conquer-Partie.

einfacher handhaben, als die jumper-storrenden Platinen-Ungeheuer von damals. Ein spielergerechtes Netz besteht nur aus drei Komponenten: Kabel, Netzwerkkarten und Treiber. Und keine Angst, Sie benötigen keinesfalls noch einen »Server« (also einen zusätzlichen Computer zur Steuerung des Netzwerks), um zwei oder mehr Rechner miteinander zu koppeln – zum Spielen reicht ein reines »Client-Netzwerk«.

Gut verbunden ist halb gewonnen

Das Kabel stellt die Verbindung zwischen den einzelnen PCs her, jeder PC wird mit maximal zwei anderen Rechnern verbunden – also nicht etwa jeder mit jedem. Für zwei PCs reicht deshalb ein Kabel, für jeden weiteren benötigt man ein zusätzliches. Stellen Sie sich vor, die per T-Stücke verbundenen Kabelabschnitte würden ein einziges Kabel bilden, an das jeder PC angeschlossen wird.

Auf dem Markt gibt es die unterschiedlichsten Verbindungsarten stark differierender Preisklassen. Der verbreitetste und günstigste Typ, das »Thin-Ethernet«, verwendet ein simples Koaxialkabel – ähnlich einer TV-Antennenleitung. Für Spieler kommt eigentlich nur dieser Typ in Frage. Die Anschlüsse bestehen aus BNC-Steckern und Buchsen, die einfach zusam-

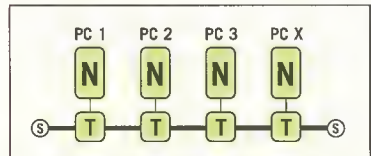
mengesteckt werden. Handwerklich versierte Bastler stellen sich diese Kabel selbst her, andere kaufen fertig konfektionierte BNC-Kabelsätze (etwa 20 Mark), die im Fachhandel unter der Bezeichnung »Ethernet«, »RG58« oder »50-Ohm-Koax« erhältlich sind.

Den Netzwerkarten liegt fast immer ein sogenanntes »T-Stück« mit zwei Anschlüssen bei, an die das Kabel angesteckt wird. Die Ethernet-Spezifikation verlangt zudem noch an den Enden des Kabels jeweils einen »Terminator« oder »Abschlusswiderstand« (ca. 5 Mark), ähnlich einer SCSI-Verbindung. Diese sehen aus wie kleine Stecker und werden einfach an die T-Stücke angeschlossen. Ohne diese Abschlüsse wird jedes Signal am »offenen« Kabelende reflektiert, wandert ständig hin und her und »verstopft« die gesamte Bandbreite des Kabels. Die Terminatoren »verschlucken« die Störsignale und halten so den Datenverkehr sauber. Beachten Sie zur Verkabelung bitte unser Schaubild.

Das Tor nach draußen

Die Netzwerkkarte ermöglicht den eigentlichen Datenaustausch zwischen den Rechnern. Die digitalen Daten werden in Analogsignale umgewandelt, verschickt und wieder in Nullen und Einsen konvertiert. Das Angenehme an der ganzen Sache: Jede Netzwerkkarte kümmert sich mit einem eigenen Prozessor selbständig um den Datenverkehr, die CPU des Rechners wird nicht mit den Einzelheiten der Übertragung belastet. Da auf diese Weise kaum Rechenleistung verloren geht, gibt es auch praktisch keine Geschwindigkeitseinbußen – ganz anders als bei einer Nullmodemverbindung.

Für unsere Zwecke reicht die günstigste ISA-Ethernetkarte. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Karte eine **BNC-Buchse** bereitstellt, und nicht etwa nur einen TP-(Twisted Pair)-Anschluß. Aufgrund der unten beschriebenen Software-Treiber ist es empfehlenswert, beim Kauf der Netzwerkkarte auf **NE2000-Kompatibilität** zu achten, was bei den meisten 08/15-Karten sowieso der Fall ist. Die NE2000 ist ein populäres 16-Bit-Modell des Netzwerkspezialisten Novell, das von zahlreichen anderen Herstellern kopiert wurde. Bei dieser Karte müssen Port-Adresse und Interrupt eingestellt werden.



Hier sehen Sie schematisch, wie unser Netzwerk aufgebaut ist: Jeder Rechner wird über die Netzwerkkarte (N) und ein T-Stück (T) mit maximal zwei anderen PCs verbunden. Bei den beiden äußeren Rechnern (hier: 1 und X) wird an das T-Stück je ein Schlußwiderstand (S) gesteckt, sie sind also nur mit jeweils einem anderen PC direkt verbunden.

MAGIE
Entertainment Center
 Computer- & Videospiele Vertrieb
 ...online with the future

[illegible]

* Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht beendbar
 können aber inzwischen entschieden sein. Vorrangstellung magisch! Stand 11.11.95
 Versionen: 86=Kompi-Flavio, 64=deutsche Anleitung, un=englische Version
 Wir haben nicht zum 3.4. und ohne PSY-Spiele zu SUPER-PRÄSENZ

Bestellannahme: 02066 / 54164 + Fax 56059
Ladenverkauf:

MAGIC Entertainment Center

Maerserstr. 61, 47198 Duisburg-Hamborn
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 Uhr

VIDEOPARK

Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-22 Uhr

Der Versuch erfolgt per Nachschmeiße (DM 5, +DM 3, NIN Gehörs) oder per Vorprobe (DM 2, 1. Als einmündigstalt von DM 200, ... beuten wir grundsätzlich verordnungsfähig! Auswahlschleife nur gegen Vorprobe 1+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommenen Waren besteht keine Haftung. Beachten Sie, dass wir DM 200 ... Lieferleistung freierhand abzugeben.



Die Einzelteile eines Client-Netzwerks auf einen Blick: Kabel, Netzwerkkarte, Schlußwiderstände und T-Stücke. Vor dem Öffnen des PC-Gehäuses unbedingt den Netzwerkstecker ziehen!



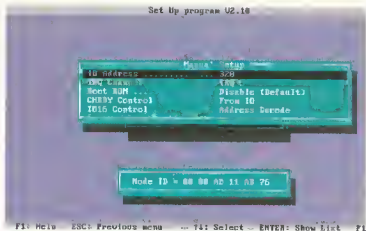
Die Netzwerkkarte vorsichtig in einen freien ISA-Steckplatz einstecken. Sofern bei der Karte Interrupt und Port per Jumper eingestellt werden, sollten diese bereits gesetzt sein. In diesem Fall wird die Karte natürlich erst dann festgeschraubt, wenn eine funktionierende Port/Interrupt-Kombination gefunden wurde.



Die Karte ist drin, das Kabel wird zusammengesteckt. Wichtig: Nur für die beiden »äußeren« Rechner eines Client-Netzwerks ist je ein Schlußwiderstand nötig, ansonsten wird jedes Kabel mit zwei T-Stücken verbunden. Beachten Sie bitte das Schaubild.



Das Kabel wird nicht direkt, sondern per T-Stück an die Buchse der Netzwerkkarte angeschlossen. Ist der momentane PC nur mit einem anderen Rechner verbunden, wird die freie Buchse des T-Stücks mit einem Schlußwiderstand versiegelt. Ansonsten steckt man hier ein weiteres Kabelende ein.



MS-DOS: Mit einem bequemen Setup-Programm werden die Interrupt- und Port-Einstellungen einer jumperlosen Netzwerkkarte festgelegt.

Früher enthielt diese Karte dafür Jumper, heute sind die meisten Modelle bequem per Software konfigurierbar. Die Standardvorgaben Interrupt 3/Port 300 kallidieren leider meist mit der seriellen Schnittstelle, so daß sich die Einstellungen Interrupt 15/Port 320 bewährt haben. Die gängigen Soundkarten verwenden entweder Interrupt 5 oder 7, der jeweils nicht benutzte Kanal ist deshalb in der Regel frei. Ansonsten findet die Karte in jedem ISA-Slot problemlos Platz; unsere kleine Bildserie zeigt den Einbau.

Emsige Helferchen: die Treiber

Die Installation des Netzwerktreibers kann etwas kniffliger sein, als der Einbau der Hardware. Die meisten Spiele begehren mysteriöse »IPX«-Treiber, anderen dürstet es gar nach dem geheimnisvollen »Netbios«. IPX steht für »Internetwork Packet eXchange« (in etwa: »Paket Austausch innerhalb eines Netzwerks«). Dieser Standard stammt ursprünglich von der Firma Xerox und wurde dann von Novell weiterentwickelt. Bei Firmennetzwerken, die einen Zentralrechner (Server) mit dem Novell-Betriebssystem einsetzen, hat man kein Treiberproblem, da das IPX-Protokoll bereits installiert ist. Mit diesen Treibern kann jeder PC auf die im Netz gelagerten Daten zugreifen.

Spieler kappeln aber üblicherweise zwei oder mehr Rechner direkt – ohne Server. Sie benötigen also kein volles Netzwerk-Betriebssystem, sondern nur die Treiber auf der sogenannten »Client«- oder Workstation-Seite. Als problemlos erweist sich die Treiber-Installation, wenn Sie Windows 95 besitzen und Ihr Wunsch-Netzwerkspiel unter diesem Betriebssystem reibungslos läuft (wie z.B. Command & Conquer). Windows 95 enthält nämlich standardmäßig fast alle gängigen Netzwerk-

WAS KOSTET EIN HEIM-NETZWERK?

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, daß Sie drei Computer koppeln wollen. Diese können in gleichen oder in verschiedenen Räumen stehen – die maximale Distanz (Kabellänge) darf bis zu 150 Meter betragen.

3 Netzwerkkarten	ca. 180 Mark
2 BNC-Kabel (je 5 m)	ca. 40 Mark
2 Abschlußwiderstände	ca. 10 Mark
3 T-Stücke	mitgeliefert

Das macht pro Rechner knapp 80 Mark. Für jeden zusätzlichen PC sollte man nochmal rund 90 Mark veranschlagen. Ein in typisches Nullmodemkabel ist zwar billiger (zwischen 40 und 60 Mark), aber langsamer und eben nur für Zwei-Spieler-Partien geeignet.

MEGAPAKTM 4

Das brandneue Super-CD-Bundle

Panzer General

Tornado: Operation
Desert Storm

Dragon Lore

Drawn Patrol

Space Ace

Block Knight

Empire Soccer '94

Savage Warriors

Angis

Orion
Conspiracy



10 Voll-Versionen
Deutschsprachige Anleitung
Sensationeller Preis: DM 99,95
(unverbindliche Preisempfehlung)

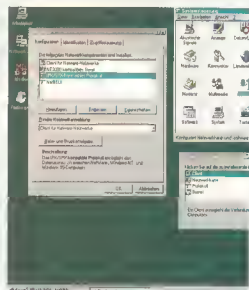
Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69

Österreich: Tivaligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gassau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

Exklusiv
im Vertrieb von

KOCH
MEDIA



Windows 95: Falls das gewünschte Netzwerkspiel unter Windows 95 läuft, und sei es in eine DOS-Box, ist die Treiber-Installation simpel. Einfach in der Systemsteuerung auf »Netzwerk« klicken und das IPX-Protokoll einstellen.

Menü »Eigenschaften« aktivieren. Windows 95 stellt die IPX-Funktionalität systemweit zur Verfügung, also auch in jeder DOS-Box. Ist das Netzwerk einmal installiert, haben Sie also jederzeit IPX-Unterstützung.

Treibjagd unter MS-DOS

Unter DOS ist die Sache etwas komplizierter. Entweder haben Sie viel Glück und die Treiber liegen der Netzwerkkarte bei, oder Sie fragen Ihren Fachhändler danach. Außerdem gibt es Client-Treiber frei verfügbar in Online-Diensten, etwa im Internet (im WWW bei Novell unter »http://www.novell.de«, oder auf dem FTP-Server »ftp.novell.de«). In CompuServe findet man die Treiber im Novell-Forum (GO NWOSFILES). Dort liegt ein Komplettpaket namens »VLM-Client« bereit (Dateinamen: VLMKT1.EXE, VLMKT2.EXE, usw.), das viele Netzwerkkarten unterstützt. Die meisten Spieler sind mit der problemlosen Standardinstallation am besten beraten. Fortgeschrittene mit NE2000-kompatibler Karte wissen aber, daß sich aus dem ganzen Paket nur einige Dateien brauchen: »LSL.COM«, »NE2000.COM« und »IPXODI.COM«. Diese Programme werden einfach per Hand (in der angegebenen Reihenfolge) nacheinander gestartet – schon steht die benötig-

treiber, also auch IPX. Sie bauen in diesem Fall die Netzwerkkarte ein und rufen die Hardware-Erkennung auf. Im Ordner »Systemsteuerung« erscheint das neue Icon »Netzwerk«, auf das Sie doppelklicken. Wichtig sind hier die Punkte »Netzwerkkarte« und »Protokoll«. Falls die IPX-Unterstützung nicht von selbst angeboten wurde, suchen Sie beim Protokoll nach »Novell«. Einige Spiele, etwa »Syndicate« von Bullfrog, verlangen nach Netbios-Kompatibilität. Die können Sie einfach im

te IPX-Fähigkeit zur Verfügung.

Falls die Netzwerkkarte nicht standardmäßig konfiguriert ist, muß sich eine Datei namens »NET.CFG« im selben Verzeichnis befinden, wie die drei COM-Dateien. NET.CFG hat wie folgt auszusehen – die Einrückungen (Leerstellen oder Tabulatoren) sind übrigens wichtig!

```
Link Driver NE2000
INT 5
PORT 320
Frame Ethernet_802.3
```

Die ersten zwei eingerückten Zeilen definieren die Hardware-Einstellungen für Interrupt und Portadresse – hier müssen selbstverständlich die für Ihre Netzwerkkarte eingestellten Werte stehen. Die letzte Zeile ist normalerweise nicht erforderlich, stellt aber sicher, daß alle Karten das selbe Ethernet-Protokoll verwenden, damit es auf keinen Fall Verständnisschwierigkeiten gibt. Netbios-Unterstützung ist unter DOS kein Problem, denn im Treiberpaket findet sich eine Datei namens »NETBIOS.EXE«, die man einfach durch Eingabe »netbios« zusätzlich zum IPX-Treiber lädt. Die meist noch vorhandenen Shells wie »NETX.EXE« oder »VLM.EXE« sind für Spiele nicht nötig und nur für »richtige« Netzwerke erforderlich.

Ab ins Netz

Ab ins Netz. Haben Sie Ihr Mini-Netzwerk fertig aufgebaut, kann es losgehen. Am Beispiel von Command & Conquer sieht man, wie einfach der Start einer Netzwerkpartie in den meisten Fällen ist. Bei diesem Spiel benötigen Sie pro Teilnehmer eine CD. Da zwei CDs in der Packung liegen, reichen zwei Originale für vier Spieler aus. Booten Sie die Computer normal hoch und starten, wie oben beschrieben, die drei COM-Files für die IPX-Unterstützung. Windows-95-Benutzer können auf diesen Schritt verzichten. Im Hauptmenü von Command & Conquer wählen Sie »Mehrspielerpartie« und »Netzwerk« an. Einer der Spieler startet nun ein neues Spiel und stellt die verschiedenen Parameter (Credits, Karte, etc.) ein. Daraufhin sollten alle anderen Teilnehmer diese Partie per Textzeile am Bildschirm angezeigt bekommen. Per »Dazu« (englisch: »Join«) erklärt man offiziell seine Teilnahme, danach startet der erste Spieler durch Klick auf »O.K.«.

Command & Conquer bietet als Multi-Player-Spiel zusätzliche Details. So sind Kämpfe um die feindliche Flagge möglich, es gibt einige Einheiten mehr (Chemie-Infanteristen, NOD-Atomschläge), das Tiberium wächst auf Wunsch nach und ab und zu tauchen kugelförmige, säurespuckende Monster auf. Die Kisten verbergen diverse Zufallsereignisse: Die gesamte, bereits aufgedeckte Karte wird plötzlich wieder schwarz, oder die Kampfeinheit, welche auf die Kiste fährt, hat auf einmal dieselben Fähigkeiten wie ein Tarn-Panzer. Das Wichtigste ist aber, daß sich Ihre Gegner über jeden einzelnen Verlust ärgern werden – schließlich sind es keine gefühllosen Computer, sondern auf schadenfrohen Sieg erpichte Menschen.

(Michael Kim/la)

AKTUELLE NETZWERK-SPIELE

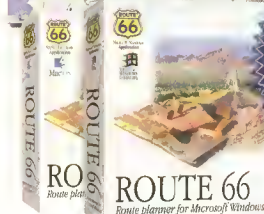
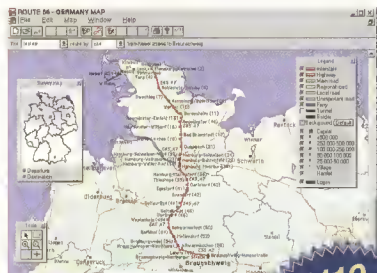
Hier finden Sie eine Auswahl an aktuellen Programmen, die von Haus aus Netzwerkunterstützung bieten.

Titel	Genre	Spielerzahl
Apache Longbow	Flugsimulation	16
Bottle Isle 3	Strategie	6
Bleifuss	Autorenrennen	16
Command & Conquer	Strategie	4
Destruction Derby	Autorenrennen	8
Empire 2	Strategie	8
Magic Carpet 2	3D-Action	8
Monopoly	Brettspiel	6
ran-Soccer	Spartspiel	20
Terminal Velocity	3D-Action	8
Werewolf vs. Camanche	Action-Simulation	8
Witchaven	3D-Action	16
Zoop	Denkspiel	4

ROUTE 66

Der Streckenplaner für Windows 95

...Kompatibel zu Microsoft Windows 3.1



DM **119,-**
Registrierungsabatt
Deutschland + Europa
348 DM **199,-**
Nur
Normaler Preis DM 318
Günstig bei Bestellungen über 100,- DM

**Jetzt bei Ihren
Händler!**

Official distributor:
**INGRAM
MICRO**

069 606 010, Fax 069 606 01100

Die Presse über ROUTE 66...

'Das Programm ist schön gestaltet, eine Eigenschaft aber fällt besonders ins Auge: die Geschwindigkeit. Sie ist wirklich unglaublich im Vergleich zu den Mitbewerbern. Wir haben es mit einer echten 32-Bit Applikation zu tun und siehe, ROUTE 66 ist schneller als das Licht. "Designed for Windows 95" erklärt der Hersteller stolz im Handbuch. Das ist richtig, Windows 95 und ROUTE 66 arbeiten hervorragend zusammen.'

- CIT, August '95

Unsere Kunden über ROUTE 66...

'Wir benutzen ROUTE 66 in unserem Bus- und Fuhrunternehmen seit ca. sechs Monaten. In der Zeit haben wir gemerkt, daß das Programm ein unschätzbares Hilfsmittel ist, um schnell und einfach Entfernungen, Zeiten und Reisekosten zu errechnen – ein entscheidender Punkt in unserem Geschäft. Dieses Programm war wohl die beste Investition, die wir dieses Jahr im Computerbereich gemacht haben.'

- Michael A. Kraft
Kraftours Corporation

Kompatibel zu
Windows 3.1



Kompatibel zu
MacOS 7.0 und 7.5



Mac OS

Copyright © ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. 1993-95. Das ROUTE 66 Logo und ROUTE 66 sind eingetragene Warenzeichen von J. Groenewald in den Niederlanden und anderen Ländern, lizenziert an ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. von J. Groenewald. Microsoft, Windows und Windows 95 sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft, Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Windows, Windows 95 und das Windows-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Wie erhalten Sie die kostenlose Europakarte:

Kaufen Sie ROUTE 66
bei Ihrem Händler für
nur DM 199,-

Drucken Sie den
Windows 95 - oder
MacOS 7.5 - Bildschirm
aus.

Füllen Sie die
Registrierkarte und
den Coupon im Paket
aus.

Senden Sie die Registrierkarte,
den Ausdruck und den Coupon
unfrankiert an ROUTE 66:

3800 WB Veenendaal, Niederlande

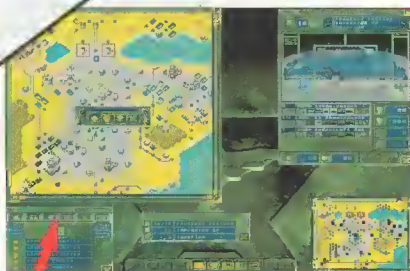
Dann erhalten Sie **kostenlos** per Post die Europakarte!

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

ab Seite

- **Battle Isle 3** 240
- **Command & Conquer** 226
- **Crusader: No Remorse** 232
- **Fade To Black** 222
- **Hexen** 240
- **Magic Carpet 2** 239
- **NHL Hockey '96** 238
- **Pitfall - The Mayan Adventure** 240
- **Primal Rage** 240
- **Technik-Treff** 250



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacker Str. 3, 85622 Feldkirchen

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

ANGESCHWÄRZT

Sie hoben sich in den Levels von »Fade to Black« verirrt? Morphende Aliens und diverse Follen bereiten Kummer? Kein Grund zum Schworzsehen; unsere Komplettlösung hilft weiter!

Die komplexen Levels von »Fade to Black« stellen actionfreudige Abenteuer vor einige Probleme, weshalb die Komplettlösung von Michael Grabosch eine willkommene Hilfe ist. In Klammern finden Sie jeweils die Anzahl der Gegner und aus welcher Richtung sie kommen, also treten Sie dann entsprechend mit gezogener Waffe an. Alle Schränke sollten Sie übrigens noch nützlichen Gegenständen durchsuchen – außer, es wird aus dringenden Gründen abgeraten.

Level 1

Nachdem wir uns die Nachricht angesehen und aus dem Schrank die Mine genommen haben, verlassen wir den Raum (1 Sonde, rechts). Dann gehen Sie über die Platte und schnell weiter durch die obere Tür, die sich dadurch geöffnet hat. Im folgenden Raum befinden sich zwei Platten; wenn man auf der linken steht, fährt das Robotgeschütz durch die geöffnete Laserschranke und die rechte öffnet dem Spieler den Weg. Wenn Sie durch die Tür gegangen sind, schießen Sie sofort die rechte Wandkannone und den ankommenden Morph ab. Danach benutzen Sie den Lift zur nächsten Ebene und pöppeln die Gesundheit in diesem Raum auf.

Als nächstes gehen wir durch die nördliche (1 Morph, rechts) und weiter durch die rechte Tür, wo wir zwei Schränke finden, die oben dank einer Alarmanlage nur für Ärger sorgen. Also gehen wir einfach weiter in den Speisesaal (1 Morph, links), holen das Ladegerät aus dem Schrank und wandern durch die obere Tür, wo sich ein Koch befindet. Entweder erschießt man ihn und lässt sich somit einen Geheimgang entgehen, in dem sich Munition befindet. Oder man folgt seinem Rat und geht in den

linken Raum, wo zwei Morphs auftauchen, sobald die Tür geschlossen ist. Dann benutzt unser Held die Konsole und öffnet den Geheimgang im Speisesaal. Anschließend geht es zurück zur Wochhalle und in das Krankenzimmer. Hier taucht, wenn der Spieler ungefähr in Höhe der linken Tür steht, eine Robotspinne auf (im hinteren Ende des Raumes). Ist das Metallier erledigt, öffnet man den Schrank und benutzt wieder die Konsole, um einen Geheimgang zu öffnen. Wir gehen durch die zweite Tür zum westlichen Korridor und in den Geheimgang rechts (gleich am Anfang). Oben (1 Morph, rechts) schießen wir die Föser ab, um zu verhindern, daß unten immer wieder Morphs durch die Röhren nachrutschen.

Wieder unten (1 Morph, rechts) benutzen Sie die Konsole und gehen durch die Tür (1 Morph, rechts).



Connards einzige Chance besteht in gezielten und schnellen Schüssen

Um aus diesem Raum herauszukommen, müssen Sie durch eine Tür, vor der eine Laserbarriere ist. Aktivieren Sie mit der Konsole neben der Tür den Transparkator und schießen das Faß, welches er hält, genau vor der Tür ab. Dahinter (1 Morph, rechts) liegt ein Verwundeter, den Sie erschießen müssen. Danach schnappen wir uns die Sachen aus den Schränken, lesen die Nachricht an und laufen durch die Nordtür (2 Sonden) wieder zur Wochhalle (1

Morph). Hier geht es durch die südliche Tür (1 Morph) weiter, dann erneut durch die Süd- und rechts im Computerraum durch die Nordtür (1 Morph, rechts). Dort öffnen wir mit Hilfe der Konsole die Tür zum Kryoroom (1 Morph, rechts), der sich südlich von uns befindet.

Dann gehen Sie durch die linke Tür in den nächsten Raum (2 Morphs, links) und benutzen einen der beiden Lifte. Oben drücken Sie den Knopf, um die elektrischen Bodenplatten zu deaktivieren (1 Morph, oben). Hinter der Tür am Ende des Ganges (2 Sonden) öffnen Sie den Schrank und benutzen den rechten Lift.

Um zum Büro des Direktors zu gelangen, gehen wir nach links (1 Robotgeschütz) durch die Tür, wo rechts der Direktor sitzt, der eliminiert wird. Dann erscheint hinter uns ein Morph, den wir erledigen müssen, um mit seinen Überresten den Schrank zu öffnen, in dem sich der benötigte Code befindet. Damit verläßt man das Büro, geht ganz nach rechts durch die Tür und öffnet mit der Konsole den Hangar und einen Aufzug. Danach geht's wieder ganz runter und dann durch die obere Tür zum Freizeitraum, wo Sie mit der Konsole den anderen Aufzug in der Wochhalle öffnen.

Auf der durch den Aufzug erreichten Ebene (1 Morph, rechts hinter dem Lasergitter, 2 Sonden) benutzt man die Konsole, um das Cartrack zu aktivieren, das die östliche Tür öffnet. Wenn Sie es nicht schaffen, hinter dem Fahrzeug den nächsten Raum zu erreichen, müssen Sie in dem Raum, wo es startete, durch die obere Tür bis ganz nach hinten. Mit der dortigen Konsole schicken wir das Cartrack wieder zurück und versuchen das ganze noch einmal. Hinter der Tür benutzen wir den zweiten Lift und erreichen so den Hangar (2 Sonden) und betreten das rettende Schiff.

Level 2

Als erstes gehen Sie durch die untere Tür, dann durch die zwei Türen links bis zum Maschinenraum (2 Morphs, rechts und links)

und deaktivieren den Generator. Jetzt wieder ganz zurück, im Lager durch die obere Tür (2 Robotspinnen, rechts und links) und danach durch das linke Tor in die Steuerzentrale. Hinter der Laserschranke holen wir die Plasmamunition aus dem Schrank und laufen zum Raum mit den Spinnen zurück, benutzen die östliche Tür zum Pflegeraum (1 Sonde) und gehen bis zum Lager. Dort laufen Sie durch die unteren beiden Türen und müssen im nächsten Raum (2 Son-

den) sehr gut zielen, denn schon wenige Schüsse an die Scheiben können das Ende bedeuten. Held Conrad durchsucht die Schränke und geht weiter durch die nächsten zwei Türen bis zum Wochraum (2 Morphe). Hier benutzt man die Konsole und wenn nötig die Aulladestation. Weiter geht's durch die nördliche Tür (1 Morph, 1 Sande) bis zu den Zellen (2 Morphe, 1 Robotgeschütz), wieder durch die Nordtüren bis ins Forschungslabor (1 Sande), wo sich ein Schrank und der Professor befinden. Wir befreien und begleiten ihn zum Teleporter (1 Morph im Pflegeraum, 1 Morph im südlichen Raum, 1 Sande im Teleporter). Jetzt gehen Sie wieder zum Maschinenraum, benutzen den Würfel mit der Konsole und laufen dann geschwind zum Teleporter und benutzen ihn, ohne auf irgendwelche Feinde zu achten.



Level 3

Wenn Sie den Startraum verlassen haben, schießen Sie erstmal alle Gegner in den Fluren ab (1 Sande, rechts; 1 Kampfmorph, rechts oben; 2 Morphe, links; 1 Kampfmorph, links oben) und laufen dann in den Raum über der Startposition. Hier regeneriert sich unser Held und lädt die Mine aus dem Schrank mit

gehen. Wir verlassen den Raum auf dem selben Weg und dann nach links oben, wo wir mit dem Knopf eines der Fahrzeuge aktivieren und diesem in den nächsten Raum folgen. In den Schränken finden Sie ein paar nützliche Dinge und gehen dann draußen in den links folgenden Raum (1 Sande, ganz hinten), springen über die elektrischen Platten und nehmen vor dem Verlassen des Raums das Residium aus dem Schrank. Links vor der großen Tür warten wir auf das Fahrzeug, folgen ihm bis ganz hinten in den zweiten Raum (1 Morph, links) und durchstöbern die dortigen Schränke.

In dem Zimmer davor benutzen wir die Konsole, öffnen den Schrank und gehen wieder raus. Nun laufen wir ganz nach unten und warten wieder vor der großen Tür auf das Fahrzeug. In diesem Raum (2 Morphe) leeren wir die Schränke und gehen raus, noch oben durch die zweite obere Tür (1 Robotspinn). Wenn Sie das Residium aus dem Schrank haben, aktivieren Sie das Strahlungsschild und gehen in den östlich folgenden Raum (1 Kampfmorph, rechts; feste Monster in den Wänden), dann so schnell wie möglich nach unten in den nächsten Raum (2 Sande; 1 Morph, rechts), um den Energie fressenden Schild nur kurz benutzen zu müssen.

Dann verwenden Sie das Residium mit dem Bohrer, folgen ihm aber nicht sofort, denn er ist ziemlich langsam und fährt in den radioaktiven Raum. Nach einer Weile bleibt er stehen und Sie müssen ein zweites mal das Residium mit ihm benutzen. Wenn die Minenkönigin vernichtet ist, durchsuchen Sie die beiden Schränke. Nun folgen zwei Nachrichten, von denen wir die erste ansehen, doch vor der zweiten bunkern wir nach die panzerbrechende Munition im Komplex 5 (2 Sande) im Südwesten.

Level 4

Gleich zu Beginn zerstören Sie rechts das Gerät an der Wand, damit keine Gegner mehr aus der Röhre kommen. Danach gehen Sie nach links durch die nächsten drei Türen (1 Morph hinter der zweiten), wobei die angezeigte Radioaktivität Sie nicht weiter stören sollte. Wieder zwei Räume zurück laufen wir durch die große obere Tür (1 Arbeiter, rechts), benutzen die Konsole, öffnen die Schränke und geht durch die Tür ganz im Westen. Im oberen Teil dieses Raumes befindet sich ein Teleporter, den wir benutzen. Im folgenden Raum marschieren unser Held durch die hintere Tür (achten Sie auf die Bodenplatte!) und an der Mine sowie dem Schrank vorbei in den nächsten (2 Kampfmorphs).

**Was die Dunkelheit verbirgt,
bringt der Horror ans Licht.**

SHIVERS™



Bereiten Sie sich auf die schrecklichste Nacht Ihres Lebens vor! Das merkwürdige "Museum des Seltsamen und des Ungewöhnlichen" wird Ihnen so manche Überraschung bereiten! Unter den seltsamen Gegenständen von Professor Windlenote Sammlung hausen böse Geister ... und sie eind Ihnen schon auf der Spur! Viele Rätsel und Puzzles warten auf Lösung, phantastische Hintergründe und ein packendes Szenario lassen Sie ein unglaubliches Abenteuer erleben. Shivers ... Können Sie die Herausforderung annehmen und der Gefahr ins Auge sehen?



Beraubernde Hintergründe



Überraschendes und Übernatürliches



Ein mitreißendes Abenteuer

PC CD-ROM
kompatibel mit
Win 3.1 / Win 95
Deutsche Version

SIERRA®

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: Vorname:
Adresse:
Stadt: Land:
Sierra Games Deutschland
Königsplatz 17, D-10119
Berlin, Deutschland
030-3323333
Deutschland



Mit den Konsolen lassen sich neue Wege öffnen



Unsere Lösung sagt Ihnen, wo Sie auf die Gegner treffen

Er geht weiter bis in den Raum mit den vielen Minen. Am besten kommen Sie daran vorbei, wenn Sie sich direkt vor eine stellen (der Schatten hilft dabei) und einen großen Schritt bis zur nächsten machen. Wenn Sie den Schrank öffnen, tauchen zwei Morphten hinter Ihnen auf, die aber kein Problem sein dürfen. Sobald Sie den Feldscanner und die Mine haben, gehen Sie wieder bis zur oberen Brücke zurück und benutzen den Feldscanner. Auf dem Boden sehen wir jetzt ein paar rote Quadrate, an denen wir vorbeigehen müssen.

Hat man das geschafft, wandert noch eine Mine ins Gepäck (links hinter der Tür; achten Sie auf die unsichtbaren Bodenplatten!). In dem großen Raum befreien wir das Wesen namens Aeger durch ein paar Schüsse auf die Konsole neben ihm und müssen ihm folgen (im nächsten Raum 2 Sonden).

Level 5

Zuerst gehen Sie durch die zwei rechten Türen (1 Sonde, 1 Golem). Die blauen Felder im ersten Raum sorgen für volle Lebenskraft, also verschwenden Sie nicht gleich alle. Nach dem ersten Raum sieht man einen Golem, der sich nicht bewegt; etwas weiter hinten gibt es noch einen zweiten, den man zum Vorderen locken muß, bis sie sich berühren. Wenn der zweite Gegner auch unter den Lebenden weilt, deaktiviert das später die elektrischen Felder im hinteren Raum. In den zwei Statuen mit den Blöcken in den Händen (Schränke) finden sich ein paar nützliche Sachen.

Jetzt gehen wir wieder ganz zum Anfang zurück und benutzen den rechten Lift. Oben finden wir einen

großen Edelstein im »Schrank« und gehen dann weiter durch die folgenden drei Türen nach Osten. Dem langen Flur (3 Morphten) folgen wir nach oben bis zu einem Raum mit einem Bossin (3 Morphten). Nachdem Sie den Knopf gedrückt haben, gehen Sie im Westen durch die Tür (1 Sonde) und nehmen die Sachen aus den Schränken mit. Am anderen Ende des Flures stehen auf jeder Seite zwei Statuen, die jeweils einen Geheimgang öffnen. Zuerst schieben wir die obere etwas zurück und sogleich erscheint ein Golem, den wir in einen durch die Bodenplatten aktivierten Laserfeldern locken. Nach seinem Tod hinterläßt er ein Auge, das Sie beim Bossin in der Hand geben und dafür einen Code erhalten. Den zweiten Geheimgang (1 Sonde) öffnen Sie gleich noch mit der anderen Statue und finden als Belohnung im Schrank einen gelben Edelstein.

Durch die hintere Tür verlassen wir den Raum und fahren gleich mit dem Lift hinunter und benutzen dann den Nachbarlift. Oben (1 Morph) gehen Sie weiter in den nächsten Raum (2 Morphten) und dann durch die oberen zwei Türen in das Vogelzimmer (1 Morph). Hier müssen Sie die Flattermänner im hinteren Teil des Raumes mit Hilfe der Bodenplatten und der dadurch aktivierten Schüsse eliminieren und mindestens einen mitnehmen. Durch die Tür in der Mitte des Zimmers erreicht man wieder einen langen Gang (1 Golem, 2 Kampf-morphs), an dessen Ende sich ein Golem mit ein paar Morphten streift und man dem Golem etwas hilft.

An der Südwand müssen wir die Evaluation der Morphten ordnen (groß, klein, mittel und schleimig). Hinter der Westtür (1 Robatspinne), die dann offensteht, finden wir im Schrank unter anderem ein Medikament und einen Edelstein. Jetzt gehen wir ganz zurück bis zu den zwei Golems (unten) und geben den Code, den wir von der Hand erhalten haben, über den deaktivierten elektrischen Feldern ein. Dennoch laufen Sie durch die rechte Tür, benutzen den Lift und gehen ganz nach oben durch die Tür in den Raum der Pyramide. Hier müssen Sie die Edelsteine folgendermaßen von rechts nach links platzieren: gelb, grün, rot, blau, orange und grau.

Anschließend gehen Sie im Osten und dann gleich im Norden durch die Tür. Am Ende (1 Sonde) dieses Raumes finden wir im Schrank zwölf Einheiten der wärmesuchenden Munition und verlassen dann das Zimmer wieder. Weiter geht es immer nach unten

und mit dem Lift sowie dem Teleporter am Ende des Gangs hinter der Tür wird der Level beendet.

Level 6

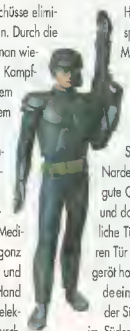
Nachdem Sie den einen Morph liquidiert haben, benutzen Sie das kleine Raumschiff. Holten Sie sich am besten immer weit oben und fliegen nicht zu schnell. Da es keine Sackgassen gibt, dürfen Sie unbesorgt losfliegen. Nach dem Fluglevel (1 Sonde, 1 Morph) geht es rechts durch die Tür (2 Morphten) und mit dem mittleren Lift zur nächsten Ebene, wo wir gleich über die Bodenplatte schreiten, damit die Kanone nicht auf dummen Gedanken kommt. Wir laufen durch die andere Tür, bis wir die Sonde sehen und warten eine Weile, bis der Kampf-morph kommt und wir beide erledigen.

Hinter der rechten Tür (1 Morph) schießen Sie den Tentakel an, springen über die Bodenplatten, nehmen aus dem Schrank den Schlüssel und gehen wieder raus. Unser Held läuft durch die ästhetische Tür (2 Sonden), dann nach links oben durch die rechte Tür (2 Morphten beim Schrank), nimmt das Ladegerät aus dem Schrank mit und verläßt den Raum, sobald er mit einem Schuß auf den Knopf die Laserbarriere deaktiviert hat. Draußen gehen wir nach oben (1 Morph, links) und steigen rechts in der Ecke auf die unsichtbare Bodenplatte, um die Laserbarriere zu entfernen.

Hinter der Tür drücken Sie den Knopf, springen über die elektrischen Felder (1 Morph), laufen durch die untere Tür in den folgenden Raum, leeren den Schrank und gehen nach Osten weiter. Durch die obere Tür (2 Morphten) gelangen Sie in einen Raum mit einem viel zu schweren Schrank und gehen durch die ganz im Norden liegende Tür (1 Morph). Hier muß der gute Conrad erst über die zwei Platten laufen und dann so schnell wie möglich durch die ästhetische Tür sprinten (3 Morphten). Hinter der oberen Tür kann er sich aus dem Schrank ein Ladegerät holen, aber der Weg dorthin ist nicht gerade einfach. Auf alle Fälle müssen Sie durch eine der Statuen (2 Kampf-morphs) und sich ganz im Süden an die Scheibe stellen. Anschließend schießt man den in der Osttür stehenden Morph ab und benutzt den Teleporter so schnell wie möglich.

Level 7

Nachdem wir die drei Morphten erledigt haben, durchsuchen wir den Schrank und laufen durch die Tür in der Mitte des Hangars (1 Morph), wo wir unserer Gesundheit etwas gutes tun. Wieder draußen (Achtung, Wachroboter!) geht es durch die Westtür (1 Sonde) und dann wieder in den nächsten Raum, wo



TRIUMPH DER BRUDERSCHAFT

In der abschließenden Folge unserer Komplettlösung zu »Command & Conquer« gelingt der Bruderschoff von NOD der Sieg. Mit diesem Wissen knacken auch Sie die Missionen 9 - 13.

Auch der dritte Teil der Komplettlösung zu »Command & Conquer« kommt vom Martin Deppe aus Münster. Beachten Sie bitte, daß Sie beim Nachspielen an eine der »Schwesternkarten« geraten können (für jede Mission existieren zwei leicht verschiedene Karten). In diesem Fall können sich einige Details wie Truppenaufstellung oder Position der Feindbasis vom hier geschilderten Lösungsweg unterscheiden.

Mission 9 - Ägypten II (siehe Karte)

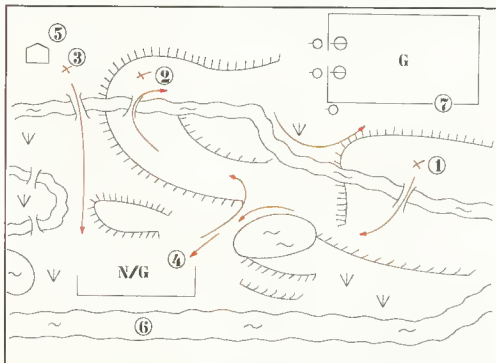
Leider wurde die Bruderschaft wieder aus Ägypten vertrieben, was wir uns natürlich nicht gefallen lassen. Kane setzt per Luftfracht gleich drei Trupps ab - im Nordwesten eine Reihe von Invasoren, östlich davon mehrere Raketenbats, und ganz im Osten einen Kommandobats. Letzteren setzen wir auch sofort in Marsch, während wir die anderen Jungs nur kurz etwas verteilen (per X-Toste).

Wie aus der Karte ersichtlich, liegt im Südwesten des

Gebietes eine kleine Basis, deren Gebäude teils in unserer, teils in GDI-Hand sind. Das wollen wir natürlich ändern. Unser kleiner Ramba wandert Richtung Südwesten auf besagte Basis zu. Die paar GDI-Infanteriebats auf dem Weg werden leicht mit dem Gewehr ausgeschaltet. Sobald die Basis erreicht ist, haben wir auch Baumöglichkeiten zur Verfügung. Als erstes errichtet man eine Hand von NOD, dann einen Invasor. Den lassen wir warten, bis die GDI-Raffinerie in der Nähe von ihrem Sammler beliefert wird, bevor er zuschlägt. Somit haben wir eine Raffinerie samt Sammler für umgerechnet 500 Credits bekommen - kein schlechter Tausch. Beim weiteren Ausbau der Basis darauf achten, daß nicht zu nah am Fluß gebaut wird. Während wir an der Basis werkeln, schicken wir den Kommandobats wieder los - diesmal soll er seine Kumpels abholen, die hoffentlich nach auf ihn warten. Zuerst sind die Raketenbats dran, damit wir uns auch gegen die bald erscheinenden Fahrzeuge wehren können. Sobald die erste Wiedersehensfreude vorbei ist, schicken wir den gesamten Trupp

zu den Invasoren. Vorsicht an der Brücke, denn hier stehen einige Wüstenbuggys, die wir mit Raketen bekämpfen, während sich »Ramba« um die Infanterie kümmert. Die Kirche, bei der die Invasoren herumlagen, birgt übrigens einen netten Geldbetrag. Schicken Sie Ihre überlebenden Figuren erst mal wieder zur Basis zurück, die mittlerweile schon recht ansehnlich sein sollte. Damit das so bleibt, errichtet man spätestens jetzt ein paar der neuen Geschütztürme. Die taugen zwar nicht viel gegen Infanterie, lehren aber Panzer das Fürchten. Mit diesen Türmen versenken wir auch das auf dem Fluß patrouillierende Feindschiff - netterweise haben sie eine etwas größere Reichweite als die Raketen des Kreuzers. Sobald der Kreuzer beleidigt absaßt, können wir die Türme wieder verkaufen. GDI hat auch bei dieser Mission wieder Orca-Hubschrauber, die wir - wie im letzten Teil der Lösung beschrieben - schon mal entlocken und vernichten können.

Irgendwann sollten wir dann auch eine schlagkräftige Truppe (vor allem Panzer, Artillerie und Flammenpanzer) beisammen haben, mit der wir die Hauptbasis des Gegners zerlegen können. Beim Angriff auf die Basis auf keinem Fall den Haupteingang nehmen! Stattdessen umfahren wir den Eingang weitläufig im Süden, und biegen bei einem Blütenbaum nach Osten ab. Dabei immer außerhalb der Reichweite der Befestigungstürme bleiben. In der äußersten Südostecke der Basis durchbrechen Sie die Mauer, und schicken den verteidigenden Infanteristen Ihre Flammenpanzer entgegen. Auch die Artillerie eignet sich gut gegen Infanterie, solange diese noch weit genug entfernt ist. Die Panzer wehren Gegenangriffe durch Fahrzeuge ab oder kümmern sich um die Gebäude.



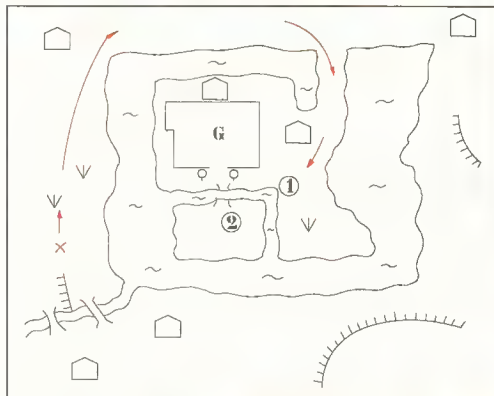
Mission 9 (Ägypten II): Der Kommandobats startet bei (1), die Raketenbats bei (2) und die Invasoren an der Stelle (3). Erabern Sie die Basis bei (4), schnappen sich das Geld in der Kirche bei (5) und versenken den Raketenkreuzer bei (6). Den Angriff auf die Hauptbasis an der Stelle (7) unternehmen.

	NOD-Basis (bereits vorhanden)
	NOD-Basis (zu bauen)
	GDI-Basis
	Dorf
	Tiberium
	Flußübergang
	Wachturm
	Befestigungsturm (Raketenwerfer)
	Startposition
	Zu nehmender Weg (Land)
	Zu nehmender Weg (Luft)

Die Legende zu den Karten



Die Angriffshubschrauber der Bruderschaft in voller Aktion



Mission 10 (Angola): Die Stelle (1) ist die ideale Schußposition für den Kommandobot auf den Wissenschaftler bei (2).

Mission 10 - Angola (siehe Karte)

Anmerkung: Auf der Afrikakarte ist Angola das westliche der beiden Länder. Die Global Defense Initiative werfelt hier emsig an einer Orbitalkanone, mit dem sie den Kriegsverlauf herumreißen will. Da dies eher nicht im Interesse der erhabenen Bruderschaft liegt, machen wir uns auf den Weg, um den führenden Wissenschaftler des Gegners um die Ecke zu bringen. Dieser betreibt seine Forschungen auf einer kleinen Insel inmitten eines Sees. Mit anderen Worten: Über den Landweg ist nicht an ihn heranzukommen.

Um diese Mission zu erfüllen, gibt es zwei Möglich-



Wir bauen unsere Geschütztürme bis kurz vor die begehrte Roderstation heran

keiten: Entweder schicken wir unsere gesamte Armee auf den Weg und erledigen die Zielperson mit einem gezielten Schuß unseres Kommandobots – oder aber wir stöbern das Opfer mit einigen schnellen Fahrzeugen auf. In diesem Fall bekommen wir nämlich einen Transporthubschrauber, mit dem wir ein Infanteriekommando auf der Insel absetzen können. Mit

ZU VERMIETEN
dürftig
möblierte,
dunkle
Wohnung
mit WC in
unruhiger Lage.



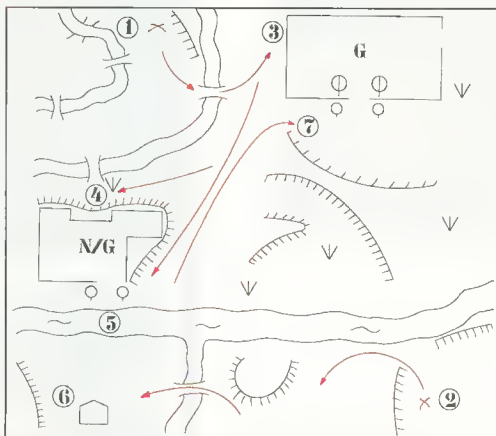
DUNGEON KEEPER



Zeigen Sie
Ihren wahren
Charakter.

BULLFROG





Mission 11 (Mosambik/Namibia): Haupt- und Hilfstuppen starten bei (1) bzw. (2). Bei (3) durchbrechen. An der Stelle (4) wird die eigene Basis gesichert; der Raketenkreuzer sollte bei (5) versenkt werden. In der Kirche befindet sich eine Kiste (6). Von (7) aus den Hauptangriff führen.

Hilfe der Karte dürften beide Möglichkeiten kein Problem sein. Sollten Sie die gesamte Armee losschicken, darf dem Kommandobot natürlich nichts passieren. Wenn der Wissenschaftler außerhalb der Reichweite des Killers stehen sollte: keine Panik! Da der Forscher ständig zerstreut durch die Gegend läuft, kommt er früher oder später auf jeden Fall in Reichweite des Scharfschützen.

Mission 10 - Tansania

Tansania ist die östliche der beiden Auswahlmöglichkeiten. Neben der bereits erwähnten Orbitalkanone bestohlen die GDI Wissenschaftler auch noch einen neuen Superpanzer. Sie haben die ehrenvolle Aufgabe, alle Panzer im Zielgebiet zu zerstören, sowie die Waffenfabrik. Man beginnt diese Mission mit einer Handvoll Raketenbats, einem Invasor und einer Artillerieeinheit; ein Kommandobot kommt etwas später mit einem Helikopter nach. Der Invasor ist für die Mission nicht wichtig – also nicht gleich verzweifeln, falls Sie ihn verlieren. Die anderen drei Einheiten typen wie gehabt einsetzen: Artillerie gegen Infanterieansammlungen, die Raketenbats gegen Fahrzeuge und Nachwuchs-Rambo gegen kleinere Botgruppen.

Wir machen uns auf den Marsch zum Forschungszentrum, das ganz im Südwesten liegt. Wie nicht anders zu erwarten, gibt es keinen direkten Weg dorthin. Also wandert man zunächst nach Osten,

dann nach Norden, wo man hinter einer Brücke nach Westen abbiegt. Bald gelangen Sie an zwei Furten, von denen Sie die südliche benutzen sollten. Nun noch ein Stück weiter nach Süden, und schon stehen wir am Nordrand der gesuchten Forschungsanlage. Diese hat zwei Eingänge – jeweils im Westen und im Norden. Wir nähern uns dem letzteren, der durch zwei Wachtürme gesichert wird. Diese knacken wir mit der Artillerie, die eine größere Reichweite als die Türme hat. Zur Sicherung der labilen Kanone stellen wir den Kommandobot ab, der sich gegebenenfalls

um die überlebende Turmbesatzung kümmern kann. Sind die Türme beseitigt, können wir mit unserer gesamten Truppe gemächlich in die Basis hineinmarschieren.

Direkt südlich des Eingangs gibt es ein unzauntes Gelände, dessen Inhalt uns zunächst bloß werden läßt – stehen da doch tatsächlich drei Mammutpanzer herum. Die Wirkung eines solchen Panzers haben wir schon vorher zu spüren bekommen, da sich ein solches Ungetüm bereits auf dem Weg zur Basis in unseren Weg stellte. Diesmal haben wir aber leichtes Spiel: Anscheinend sind die Besatzungen der rollenden Ungetüme gerade mal einen trinken gegangen – die Dinger reagieren einfach nicht, wenn wir sie mit den Raketenbats demonstrieren. Sobald wir die drei Kolosse vernichtet haben, kümmern wir uns nach um die Waffenfabrik.

Mission 11 - Namibia (siehe Karte)

Namibia ist das westliche der beiden auszuwählenden Länder. Bei diesem Auftrag soll eine ehemalige NOD-Basis zurückerobert, ausgebaut und zur Vernichtung eines GDI-Stützpunkts verwendet werden. Die unten beschriebene Parallelmission (Mosambik) findet übrigens auf einem fast identischen Gebiet statt, so daß wir deren Karte auch hier zu Hilfe nehmen können.

Wir starten mit zwei Armeen: Die im Süden besteht aus Artillerie, Schützen- und Raketenbats. Wir lassen sie aber erst mal wo sie ist und wenden uns unserer zweiten Truppe zu. Diese steht im Nordosten und setzt sich aus Schützen-, Raketenbats, Invasoren und einem Kommandobot zusammen. Wir setzen sie sofort Richtung Süden in Marsch, wo wir hinter der Brücke schon den ersten Feindkontakt haben. Weiter geht's nach Süden – hier liegt auch schon die



Unsere Geschütztürme können den Raketenkreuzer treffen, ohne selbst gefährdet zu sein (Mission 11)

gesuchte Ex-Basis, durch deren Südeingang wir aber erst mal reinkommen müssen. Diesem Unterfangen steht ein GDI-Sammler im Weg, der zwar unbewaffnet, für unsere Bots aber trotzdem sehr unangenehm ist. Hinzu kommt ein Raketenkreuzer, der regelmäßig den Fluß südlich der Basis auf- und abfährt. Und zu guter letzt machen sich auch noch zwei Wachtürme am Eingang breit.

Jetzt ist exaktes Timing gefragt: Warten Sie zunächst, bis der Kreuzer Richtung Osten an Ihren Leuten vorbeigeschippert und auch der Sammler in sicherer Entfernung ist. Dann nichts wie los, auf den Eingang zu. Die vorgeschickten Schützen ziehen das Feuer der Wachtürme auf sich, so daß der Kommandobot die Verteidigungsanlagen ungefährdet sprengen kann. Anschließend ziehen wir die Invasoren und die Raketenbots nach. Sobald wir in der Basis sind, stehen uns auch eigene Gebäude und Baumöglichkeiten zur Verfügung. Zunächst kein Feindbauwerk angreifen, da dies sofort GDI-Truppen auf den Plan rufen würde. Stattdessen warten Sie auf die Rückkehr des GDI-Sammlers und erobern dann die Raffinerie sowie Sammler.

Nun entledigt man sich des nervigen Kreuzers, indem man zum Basisseingang hin mehrere Geschütztürme nebeneinander stellt. Auf dem Foto zu dieser Mission sehen Sie, wo die Türme stehen müssen, damit sie das Schiff nach bekämpfen, selbst aber außer Reichweite liegen. Den Kommandobot stellen wir in die Ecke, und zwar im Südosten der Basis. Dort soll er sich nicht schämen, sondern sich um heranstürmende Infanterie des Gegners kümmern. Ist unsere Basis erst einmal gesichert, können wir auch die übrigen GDI-Gebäude in der Anlage erobern oder zerstören. Mit Hilfe des eroberten Forschungsgebäudes baut man erstmals den NOD-Tampanzer, der nur dann sichtbar wird, wenn er Schüsse abgibt oder sehr nahe an einem Gegner vorbeifährt. Somit eignet sich dieses Gefährt vor allem zur Aufklärung und zu Angriffen gegen wehrlose Sammler.

Langsam wird sich der geneigte Leser fragen, was denn nun mit der zweiten Armee geschehen soll, die seit Missionsbeginn untätig im Südosten herumkümmele. Durch den Fluß ist sie leider von unserer Basis abgeschnitten und muß auf dem Südtel der Karte bleiben. Sie kann unseren Kampf jedoch wie folgt unterstützen: Ganz im Westen von ihr liegt ein malesisches Dorf. Auf dem Weg dorthin bekommen wir es neben mehreren Grenadierbots auch mit einem fetten Mammutpanzer zu tun. Nach der Zerstörung des Dorfs erhalten wir wiederum eine Kiste mit reichlich Credits. Die übriggebliebenen Artilleriefahrzeuge stellen wir südlich unserer Basis an den Fluß, wo sie aufgrund ihrer hohen Reichweite die Abwehr

feindlicher Truppen unterstützen können. Sollte es unsere finanzielle Lage zulassen, können wir auch die neuen Lasertürme errichten, die eine sehr hohe Durchschlagskraft haben, aber auch viel Energie verbrauchen. Nun locken Sie wie üblich die feindlichen Orca-Helikopter an und vernichten diese. Jetzt wäre es auch langsam an der Zeit, die Zerstörung der GDI-Basis einzuleiten. Die Anlage im Nordosten ist diesmal nur durch den Eingang im Süden betretbar, was dummerweise jeweils zwei Wach- und Befestigungstürme lauern. Diese verhindern auch den Einsatz von Invasoren, da diese einen derart massiven Beschuß schwerlich überleben würden. Wir können jedoch mit einer großen (!) Panzertuppe einfach durch den Eingang hindurchfahren. Im Zentrum der Basis steht eine Kaserne, vor der es vor Infanterie nur so wimmelt.

Da vor allem die Raketenbots tödlich für unsere Tanks sind, gibt es nur eine Möglichkeit: schnellstens überrallen (die Panzer zu ein oder zwei großen Gruppen zusammenfassen und bei gedrückter Alt-Taste direkt auf die Infanteristen steuern). Unser Kampf gegen die Bots wird übrigens unerwarteterweise von den Befestigungstürmen unterstützt. Deren Raketen fliegen nämlich dermaßen ungenau auf ihr Ziel zu, daß sie bei den eigenen Bots mehr Schaden anrichten, als bei unseren Panzern. Sobald die Infanterie und die Kaserne zerstört sind, kümmern sich unsere restlichen Panzer um Feindfahrzeuge in der Basis. Danach geht's ans übliche Abräumen.

Mission 11 - Mosambik (siehe Karte)

Die Parallelmission in Mosambik (das östliche der beiden Länder) fällt einfacher: Dreist, wie ein NOD-Kommandeuer nun einmal ist, wird direkt die GDI-Basis angegriffen. Wie auf der Karte zu sehen, laufen wir mit unserer nordwestlichen Armee bis vor die Furt westlich der Feindbasis. Hier schicken wir eine Schützeneinheit über den Fluß, was einen Kampfhubschrauber und einen Mammutpanzer auf den Plan ruft - beide können wir mit den Raketenbots zerstören.

Danach ziehen zwei Raketenbots und die drei Invasoren an die Nordwestecke der Basis (Versicht vor den Raketenbüchsen im Südosten), wo erstere eine schmale Öffnung in die Mauer schießen. Direkt hinter der Mauer liegt der Bauhof des Gegners, den man schnell erobert. Damit das Gebäude das sofort einsetzende Gegenfeuer möglichst lange auf sich zieht, sollen Sie es solange wie möglich reparieren. Die anderen beiden Invasoren schicken Sie nun am Bauhof vorbei in die Kaserne, sowie in die Raffinerie östlich davon. Ist das vollbracht, verkaufen wir

Gerne an
tolerante
Person ohne
Geruchssinn.



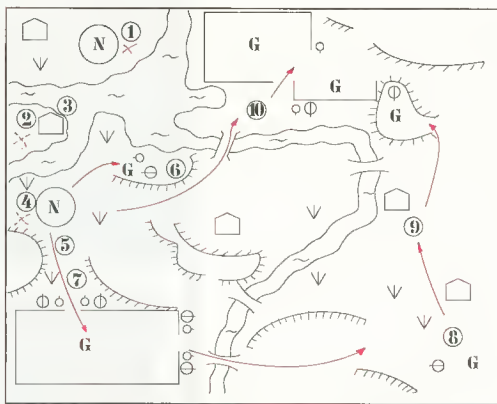
DUNGEON
KEEPER



Zeigen Sie
Ihren wahren
Charakter.

BULLFROG.





Mission 13 (Südafrika): (1) ist die Position der Hauptarmee, bei (2) wird ein Kommandoboot nachgeliefert. Die übliche Kirchen-Kiste liegt bei (3) versteckt, an der Stelle 4 startet die zweite Baumaschine. (5) und (6) sind gute Verteidigungspositionen, (7) die Angriffsposition auf die südliche Basis. Bei (8) und (9) liegen kleinere GDI-Stützpunkte, von (10) aus wird der finale Angriff geführt.

die drei Gebäude sofort. Durch diese Aktion haben wir den Nachschub der GDI an Infanterie und Credits sowie den Neubau von Gebäuden beendet – wir selbst hingegen haben einige Infanteristen und ein nettes Stümchen hinzugewonnen.

Die beiden Raketenbats laufen wieder zu ihren Freunden zurück und wandern östlich der Furt nach Süden. Der Kommandoboot folgt dem Fluß entlang des Ostufers (der Kontakt mit Tiberium läßt sich leider nicht vermeiden, also zügig vorgehen) und sieht sich bald unsere zukünftige Basis. Durch die Sichtung haben wir sofort Baumöglichkeiten, obwohl wir noch nicht in der Basis sind. Nun sollten Sie einfach zwei oder drei Geschütztürme bauen, welche die feindlichen Wachtürme zusammenschießen. Im Anschluß daran kann man in aller Ruhe in die Basis spazie-

ren – der patrouillierende Raketenkreuzer sollte allerdings außer Reichweite sein. Von jetzt an läuft alles wie bei der vorherigen Mission – Kreuzer versenken, Dorf im Südwesten zerstören und Artillerie an den Fluß ziehen. Durch die Eroberung der GDI-Gebäude verfügen wir nun auch über die Möglichkeit, Heliparts zu bauen (samt Hubschraubern natürlich), die das erfolgreiche Beenden der Mission noch beschleunigen.

Mission 12 - Botsuana

Die GDI doktort tatsächlich immer noch an ihrer Orbitalkanone herum – so jetzt reicht's endgültig! Mit einer Handvoll Truppen wandern wir zuversichtlich los, um uns eine lausige Basis zu bauen. Wie üblich, ist bei eigenen Basen die Nähe zum Tiberium und ausreichendes Umland äußerst wichtig. Schade, denn an unserer Startposition ist von beiden Bedingungen nicht viel vorzufinden: ringsum nur enge Täler, und weit und breit nicht der Hauch von Tiberium. Im Westen ihrer kleinen Streikkraft liegt jedoch ein Fluß, den man über eine Brücke

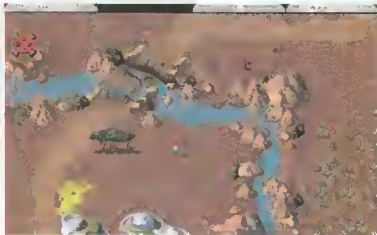
überqueren kann – leicht gesagt, wenn da nicht einige Mammultipanzer auf Kanonenfutter warten würden.

Mit unseren mickrigen Truppen haben wir keine Chance gegen diese Riesendinger. Deshalb breitet ein schnelles Fahrzeug an den Panzern vorbei nach Norden und lockt die Kolosse hinter sich her. Über die jetzt unbewachte Brücke ziehen Sie die restlichen Einheiten Ihrer Armee und legen beim Tiberiumfeld nördlich der Brücke den Grundstein für die Basis. Nach Kraftwerk und Raffinerie gleich Geschütztürme bauen, da die Mammultipanzer bald zurückkehren werden. Von Zeit zu Zeit bekommen wir auch die Auswirkungen der Orbitalkanone zu spüren – angeschlagene Gebäude dann sofort reparieren, da sie eine zweite Attacke aus dem Orbit nicht überstehen würden.

Die Feindbasis mit der gesuchten Radarstation befindet sich ganz im Nordosten und verfügt über zwei Eingänge, im Süden und Westen. Nehmen Sie den Eingang, der hinter einem großen Tiberiumfeld liegt und überwiegend von Infanteristen bewacht wird. Zwei bis drei schnelle Fahrzeuge locken die Soldaten in das Tiberiumfeld, das uns den Großteil der Arbeit abnimmt. Mit Panzern und Artillerie starten wir dann von Westen her den Hauptangriff auf die Basis. Vorsicht am Eingang, da einer der Befestigungstürme des Südeingangs uns auch hier beharren kann. Sobald Sie diesen Turm per Artillerie ausgeschaltet haben, können Sie einen Invasor bauen und zügig über das Tiberiumfeld nachziehen. Wenn Sie ihm den Weg freihalten und er sich aus dem Wirkungsradius des zweiten Befestigungsturms heraus hält, schafft er es schon jetzt, das Zielgebäude zu erobern (in der äußersten Nordostecke der Basis). Nach seiner Eroberung steht dem Endkampf gegen die verhasste GDI nichts mehr im Wege.

Mission 13 - Südafrika (siehe Karte)

Kane will die Orbitalstation der Gegenseite für seine Zwecke nutzen. Dazu müssen Sie einen »Tempel von NOD« errichten und verteidigen. Der Witz bei der Sache ist, daß Sie den besagten Tempel zu einem beliebigen Zeitpunkt der Mission aufstellen können. Wenn Sie sich damit zunächst Zeit lassen, sparen Sie Geld und brauchen sich auch um dessen Verteidigung keine Sorge zu machen. Man startet dieses Mal auf einer kleinen Insel mit einer Baumaschine (MCV), einigen Infanteristen und einem Buggy. Mit den Komplainheiten müssen wir uns zunächst gegen einen Panzer und Luftlandetruppen zur Wehr setzen. Sobald wir die Insel für uns allein haben, errichten wir eine provisorische Basis. Diese sollte jedoch nur aus dem Bauhof, einem Kraftwerk, einer Radarsta-



Der Kommando-Bat und sein Opfer, der zerstreute Wissenschaftler

fion und einer Raffinerie bestehen; später bauen wir noch ein Silo. Hier einen kompletten Stützpunkt zu bauen, wäre Verschwendung, da sich das eigentliche Geschehen schon bald auf dem Festland abspielen wird. Während unser Sammler fleißig sammelt (was sonst...) und die Truppen Däumchen drehen, wird ein Kommandobot abgesetzt. Aber auch dem wird's ziemlich schnell langweilig, er darf nämlich nur die örtliche Kirche besuchen und etwas für unseren Finanzhaushalt tun.

Südlich unseres Mini-Rombas taucht bald eine weitere Baumaschine auf, die sofort einen zweiten Stützpunkt errichten sollte. Da Sie genug Geld auf der hohen Kante haben, können Sie gleich einige Geschütztürme bauen, und zwar am Süd- sowie Nordostrand der neuen Basis. Kane hat uns im Briefing mitgeteilt, daß zwei Feindstellungen in der Gegend seien. Das stimmt zwar, doch leider hat der verehrte NOD-Chef die kleineren Anlagen und ein Dorf der GDI vergessen. Sollte auf der Insel mit der ersten Basis kein Tiberium mehr sein, können wir dort die Raffinerie verkaufen. Die Radarstation lassen wir natürlich stehen, da es egal ist, wo sie sich befindet. Außerdem zieht sie Bombenangriffe der Gegenseite auf sich, die uns hier weniger stören. Deshalb noch jedem dieser Angriffe die Station wieder flücken, damit nicht ein neues, vielleicht wichtigeres Ziel

dran glauben muß.

Für's erste brauchen wir in unserer neuen Basis kaum Truppen zu mustern – die südlich gelegene Feindbasis liegt so nahe, daß wir sie mit Geschütz- und Losertürmen attackieren können. Zunächst sollten Sie aber die drei feindlichen Hubschrauber anlocken und per (vorher gebauter) FloRaK-Stellung vernichten. Dann kann man sich um die Basis selbst kümmern: Sandsäcke nach Süden hin bauen und in Reichweite der GDI-Türme eigene Türme errichten. Sind die Verteidigungsanlagen geknackt, per Invasor ein Gebäude einnehmen und daran angrenzende neue Geschütztürme errichten, bis die Basis erobert bzw. zerstört ist.

Mit der gleichen Invasortaktik nehmen wir auch die nördöstlich unserer Basis gelegene Anlage ein und zerstören die dortigen Türme. Ganz am Rand des kleinen Hügels stellen wir eigene Geschütztürme auf, welche uns Truppen, die uns über eine östlich gelegene Brücke hinweg besuchen wollen, vom Leib halten. Eine weitere kleine Anlage der GDI-Seite liegt in der Südstecke der Region, nördlich davon gibt es noch ein Dorf. Dessen Häuser sind auf der Radarkarte braun gekennzeichnet, was auf GDI-Sympo-



Aus unbekannten Gründen können die Kommando-Bots auch durch Betonmauern feuern...

thisanten hinweist. Also auch hier hart durchgreifen. Als letztes kümmern wir uns um die übriggebliebene Basis der GDI im Nordosten. Mit Hubschraubern, Panzern und Artillerie machen wir auch ihr den Gar aus. Sind alle Truppen und Gebäude der GDI verschwunden, bauen wir spätestens jetzt den Tempel von NOD.

Das war's! In der nun folgenden Videosequenz sehen Sie das Ergebnis Ihrer Anstrengungen: Mit Hilfe des Tempels erringt die Bruderschaft von NOD via Cyberspace die Kontrolle über sämtliche Killersatelliten im Weltraum. Als letzte Handlung darf man sich zur Machtdemonstration noch eins von vier Wahrzeichen westlicher Hauptstädte anknapfen und pulverisieren. Nicht sehr geschmackvoll, aber effektiv: Die GDI kapituliert prompt. (la)

Los, edler Ritter! Und keine Gnade!

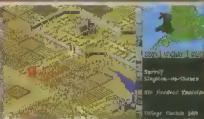
3D - Grafik in SVGA
Direkte Perspektive
Musik in CD-Qualität
Digitalisierte Soundeffekte

"Atemberaubende Grafik,
packende Action-Sequenzen ...
ein Augenschmaus."

COMPUTER GAMING WORLD

DOS CD-ROM
Windows 95-kompatibel!
Deutsche Version

Bauen Sie alle Aspekte des Epischen! Stellen Sie Ihr Imperium für Tausende
der großen Schlachten gegen feindliche Armeen unter Beweis.



Entdecken Sie den Charakter, der sich über die Menschheit
in einem atemberaubend schönen Land terrorisiert.



Vergrößern Sie Ihren Reichtum, und stärken Sie Ihren Ruf, indem Sie
neuartige Ritter in Ihre Armee integrieren.



SIERRA

Kostenlos: Der Sierra Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: Vorname:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra Games Deutschland
c/o Robert-Müller-Str. 38
D-62303 Berlin
Deutschland

Aufgeputscht

Auf holbem Weg sollte Ihre Revolution in »Crusader: No Remorse« nicht steckenbleiben: Der zweite Teil unserer Tips führt durch die Missionen 6 bis 10.

Dieser Teil unserer Komplettlösung von »Crusader: No Remorse« führt mutige Putschisten durch die Levels 6 bis 10. Die restlichen Missionen lösen wir in der nächsten PC Player für Sie.

Mission 6

Nachdem unser Held wieder vollständig zusammengesetzt ist, muß er zunächst den Energiezaun umgehen und unter den blauen Lasersperren durchrollen, um die Schalter zu betätigen. Auf dieselbe Weise überwindet er auch die beiden Laser, welche die Tür blockieren. Den nächsten Raum verläßt er durch die Tür im Norden, wo er einen grünen Schlüssel findet, mit diesem das Tor im Westen öffnet und hinter einer Glaswand den blauen Schlüssel entdeckt. Danach gehen wir Richtung Osten und fol-



Sie müssen die grauen Maschinen zerstören, um die Laserfelder am Boden auszuschalten

gen dem Gang nach Norden, wo wir mit geübtem Auge einen Detektor und eine Laserfalle in der Wand erspähen.

So gelangt unser Kämpfer in einen Raum mit einer roten und einer blauen Tür. Hier zerstört er zunächst die Glaswand bei der blauen Tür und gelangt so in den Besitz eines Schlüssels, mit dem er die rote Tür öffnet. Ein Durchgang im Westen bringt ihn zu einem Terminal, von dem er den Code für den Teleporter erfährt. Nachdem er sich in den nächsten Raum gebeugt hat, hält er sich die Waffe, die im südwestlichen Eck des Raumes liegt. Bevor er nun durch die Tür im Norden geht, schaltet er zunächst den



Ein wichtiger Schalter verbirgt sich hinter diesen Fässern, die mit einigen Salven beseitigt werden

Detektor aus. In diesem Raum finden wir im Nordwesten den orangen Schlüssel und gelangen durch die Tür im Westen in ein Zimmer mit roten Spiegeln.

Um einen Ausgang zu öffnen, muß der Meisterschütze den zweiten Spiegel von links treffen. So gelangt er im Süden in einen neuen Raum, wo in der südwest-

lichen Ecke ein Schalter versteckt ist. Damit läßt sich eine Kammer mit einem weiteren Schalter öffnen. Bevor wir durch die orange Tür gehen, müssen wir erneut einen Bewegungsmelder zerstören, um nicht entdeckt zu werden. Den roten Schlüssel, der im nächsten Raum auf dem Tisch liegt, stecken wir natürlich ein und holen vom Terminal den Code für das Telepod. Damit gelangt der rote Rebelle in ein Zimmer, in dem ein blauer Schlüssel auf einem Tisch liegt. Um mit dem Teleporter in den nächsten Raum zu gelangen, muß sich wieder von einem Terminal den Code holen.

Nachdem er durch die rote Tür gegangen ist, findet

er im Süden des Raumes einen blauen Schlüssel und besorgt sich von einem Computer erneut einen Code für ein Telepod. Dieses finden wir, nachdem wir den Raum durch die rote Tür verlassen und uns nach Norden wenden. Nach glücklicher Wiederverstoffung folgt der rotgekleidete Held dem Gang nach Osten, vorbei an der blauen Tür, bis er in einen Raum mit gläsernen Wänden gelangt. Hier findet er den Schlüssel, mit dem sich die blaue Tür öffnen läßt. Hinter dieser verläuft ein Gang nach Westen, den er durch eine Tür im Norden verläßt. Nachdem er

in der nordöstlichen Ecke dieses Raumes den grünen Schlüssel gefunden hat, läuft er den Weg zurück zur blauen Tür. Durch das gegenüberliegende grüne Tor gelangt er in einen Raum, in dem ein blauer Schlüssel zu finden ist.

Damit kann der wackere Held auch den Durchgang im Norden öffnen und so in den Besitz des roten Türöffners gelangen. Nun läuft er wieder zurück zum blauen Tor und entdeckt im Norden die gesuchte rote Tür. Mit dem Teleporter, der in diesem Raum an der Nordwand steht, springt er auf Ebene 2. Dort holt er sich vom Terminal im Süden einen Zugangscode für die Tür, die im Westen am Ende des Ganges liegt. Auf dem Weg dorthin muß er auf Detektoren achten!

Hinter dieser Tür befindet sich der rote Schlüssel, mit dem unser Held das Zimmer wieder verläßt und dem Gang nach Norden folgt. Die blauen Punkte auf dem Boden überspringen wir, um das Auslösen einer Falle zu vermeiden. So gelangen wir schließlich durch die rote Tür in einen Raum, den wir nach Norden verlassen. Hinter einem weiteren Durchgang im Norden treffen wir die gesuchte Person und überre-

den sie, mit dem Teleporter in die Rebellenbasis zu springen. Unserem Rakföppchen bleibt nun nichts anderes zu tun, als ihm zu folgen.

Mission 7

Gleich neben dem Telepod liegt der erste Schlüssel, den der rotgewandete Supersoldat prompt einsteckt. Nun wendet er sich nach Westen, wo er zunächst die Kamera auf dem Gang zerstört und dann über die Lasersperre hüpf. Hinter der gelbschwarzen Markierung entdeckt er eine Abstellkammer, in der ein grüner Schlüssel liegt. Am Ende des Ganges steht er zwei Türen, von denen er die grüne öffnet und das Ventil schließt. Dann geht unser Held durch die rote Tür und folgt dem Gang nach Westen, wobei er auf Detektoren zu achten hat. Mit dem Lift fährt er schließlich nach oben.

Die Treppe in diesem Raum bringt den Helden auf einen Gang, an dessen Ende sich erneut ein Lift befindet. Nachdem er den Hebel gleich links am Steg betätigt hat, geht er nach Osten und aktiviert den Schalter bei dem Telepod. Mit einem eleganten Sprung hüpfen wir auf das selbige und gelangen so in den nächsten Raum. Hier marschiert der Rebell zunächst nach Norden und zerstört einen der lästigen Detektoren. Von den drei Schaltern, die er schließlich findet, betätigt er nur die beiden äußeren und aktiviert außerdem den Hebel neben dem natürlichen Durchgang. Mit Hilfe des runden Schalters öffnet er eine Tür im Norden.

Bei der nächsten Tür gerät er in einen kleinen Hinterhalt, der für ihn aber kein Problem darstellen sollte. Also läuft er weiter nach Norden bis zu einem Lift, der ihn zu dem grünen Schlüssel bringt, nachdem er die Ventilatoren zerstört hat. Nun geht er denselben Weg wieder bis zum Raum mit den Lasersperren zurück. Von hier aus gelangt unser Kämpfer durch einen Durchgang im Osten zum grünen Schloß, das eine Tür im Süden öffnet. Dort findet er zwei Schalter, von denen er nur den östlichen betätigt. Sa wird beim Eingang eine Kammer geöffnet, mit deren Schalter die Lasersperre auf dem Gang beseitigt wird.

Nach dem Durchgang wenden wir uns nach Norden, um dem Gang nach Osten zu folgen. Rechts neben einer Energiebarriere befindet sich hinter ein paar Fässern ein Schalter, der betätigt werden muß. Auch im Osten, am Ende des Ganges, ist ein Schalter auf diese Weise versteckt. Nachdem so die Barriere beseitigt wurde, zerstört der Einzelkämpfer zunächst einen Detektor und stürmt die Treppe nach oben. Er folgt dem Gang nach Norden und versucht, noch vor der Lasersperre den runden Schalter im Norden mit einem gezielten Schuß zu treffen. Sobald die Sperre deaktiviert ist, verläßt er das Zimmer und errichtet im näch-

sten Raum mit Hilfe eines Podiumsschalters eine Energiebrücke (auf Ventilatoren achten!).

Die Brücke überqueren wir und gehen nach Süden, wo wir den orangen Schlüssel finden. Am Ende des Ganges fahren wir mit einem Lift nach unten, um über die Treppe zu dem

Monitor hinter dem Fließband zu gelangen. Der Aufzug nebenan bringt ihn auf ein weiteres Band, das zu einem Schalter führt. Diesen aktiviert unser Held, um dann blitzschnell auf die Plattform im Osten zu springen, wo der blaue Schlüssel liegt. Mit dem Lift fährt er wieder hinunter und gelangt über die Treppe im Osten zu der Tür, die sich vorher geöffnet hat.

Dem Gang folgt der rote Kämpfer wieder nach Süden und wendet sich nach Osten. So kommt er schließlich zu der blauen Tür, die mit einem Detektor gesichert ist. Mit einem Lift gelangt er zu der orangen Tür, hinter der er den roten Schlüssel findet, und verläßt mit Hilfe des Teleporters diesen Raum wieder. Anschließend folgen wir dem Gang nach Osten und aktivieren bei der Treppe das rote Schloß. Oben angekommen, balancieren wir im Süden zwischen im Boden eingelassenen Energiefellen; da die Umrisse aber leicht zu sehen sind, stellt das für uns kein Problem dar. Am Ende eines Steges bringt ein Lift den roten Retter nach unten, wo er über die Wassergräben springen muß, um den roten Schlüssel zu erreichen.

Für den Rückweg kann er eine Energiebrücke aktivieren. Jetzt geht's wieder durch die Energiefelder, vorbei an der Treppe in Richtung Norden. Dort öffnet er die rote Tür, folgt dem Steg und aktiviert die runden Schalter an den Wänden. Der Gang, der dann nach Osten führt, ist wieder durch einen Detektor gesichert und auch die Energiesperre muß erst mit dem Schalter neben der Tür beseitigt werden. Weiter im Osten zerstören wir einige Minen und den Ventilator, um dann den Schalter an der Nordwand mit einem Schuß zu aktivieren. Im Süden, am Ende des Ganges, holen wir mit Hilfe des Lifts den blauen Schlüssel und mit dem anderen Aufzug den roten. Nun überquert unser Held die Energiebrücke und folgt dem Steg nach Süden. Um weiter vorrücken zu können, schaltet er eine Sperre mit dem Podiumsschalter aus. Anschließend versuchen wir, mit einer der lenkbaren »Spiderbombs« den runden Schalter einige Meter hinter der blauen Lasersperre zu treffen. Am Ende des Ganges verschließen wir ein Ventil, um gefahrlos einen Schalter betätigen zu können. Dies ermöglicht dem Rebellen, die blaue Tür zu öffnen und den dahinterliegenden Hebel umzulegen. Bevor er den Gang nach Süden läuft,



Die Prototypen der Kampfobjekte sollten sie schnellstmöglich vernichten

betätigt er das Ventil ein zweites Mal. Sa gelangt er schließlich zu einem Terminal, das ihm einen Zugangscode preisgibt. Hinter einigen Kisten findet er das rote Schloß und mit dem Lift gelangt er wieder in den Ankunftsraum zurück.

Auch diesmal springen wir über den Loser im Westen, öffnen dann aber die Tür mit Hilfe des Codes. Nun lauten wir weiter nach Norden, gehen durch eine Tür und gelangen mit dem Lift auf einen schmalen Steg, dem wir vorsichtig folgen. Mit einem Aufzug geht es wieder hinunter, wo sich mit Hilfe eines Terminals eine Tür öffnen läßt. Bevor er weiter nach Süden läuft, schließt unser Held das Ventil und trifft in der östlichen Ecke des nächsten Raumes auf ein Geschütz. Dieses muß er zunächst zerstören, um einen Schalter gefahrlos umlegen zu können. Durch eine Öffnung im Westen gelangt er zu einem Lift, der ihn auf einen Steg bringt, an dessen Ende ein Monitor steht.

Nachdem er mit dem nächsten Lift wieder nach unten gefahren ist, begibt sich der wackere Held zu dem großen Nervengeschütz und platziert das »Fusion Pack« direkt davor. Nun hat er es sehr eilig, denn die Bombe läßt ihm nicht viel Zeit zu verschwinden. Wie ein roter Blitz saust er durch die Tür im Osten und unter der Brücke hindurch nach Süden. Dort findet er einen Schalter, der eine weitere Tür öffnet. Wir folgen dem Gang nach Osten und gelangen so wieder in den Ankunftsraum, wo wir uns auf das Telepod schwingen und wahrhalten in der Rebellenbasis erscheinen.

Mission 8

Kaum ist unser Held wieder zusammengesetzt worden, schwingt er sich voller Elan vom Telepod und schreitet durch eine der zwei Türen in den nördlichen Raum. Im Nordosten findet er einen Schalter, der die Barriere im Westen kurzzeitig ausschaltet. Um auch die Energiefelder in dem Zimmer zu deaktivieren, zerstört er die graue Maschine und aktiviert die runden Schalter neben dem Roboter. Im Süden finden wir ein Terminal und entdecken bei der Lasersperre im nächsten Zimmer einen Bewegungsmelder. Um diese Sperre auszuschalten, betätigen wir den Podiumsschalter neben dem Roboter und gelangen so zum Aufzug im Westen. Um ungehin-



dert zu einem weiteren Lift zu kommen, müssen wir einen Detektor zerstören.

Auf Ebene 3 angekommen, folgt er dem Gang nach Südosten, wo er wieder auf Bewegungsmelder achten muß. Der Gang führt weiter nach Osten und durch eine Tür im Süden zu einem Raum mit grauen Maschinen. Nachdem der rote Recke davon einen Teil zerstört hat, begibt er sich wieder auf den Gang und springt bei dem Durchgang im Norden über die blau-roten Punkte hinweg. Im westlichen Zimmer öffnet er mit Hilfe eines Monitors einen Raum, um anschließend in den östlichen Raum mit dem Schalter einen Roboter zu übernehmen. Mit dem Blechkameraden aktivieren wir die runden Schalter und begeben uns dann selbst in den Raum im Norden. Dort betätigen wir den Hebel neben der Roboterstation und gelangen durch sie hindurch in den nächsten Raum, wo wir den Aufzug benutzen.

Um das Laserfeld auszuschalten, muß unser roter Freund wieder eine graue Maschine zerstören. Im Südosten findet er ein Terminal und in dem Zimmer südlich davon einen Padiumschalter. Diese Räume verläßt er wieder, um beim Telepod gegenüber des Roboters einen Detektor zu zerstören. Anschließend schaltet er mit Hilfe der drei Terminals in der Mitte des Raumes die Laserbarriere ab und geht weiter nach Norden. Dort entdeckt er in einem Raum den blauen Schlüssel und aktiviert damit den Aufzug, der sich im Westen befindet. So gelangt er auf Ebene 1, wo er in dem südlichen Raum einen Schalter betätigt und dann den Gang folgt. Auch hier muß er wieder auf einen Detektor achten.

So gelangen wir schließlich in einen Raum mit zwei Telepods, in dem wir zuerst den runden Schalter aktivieren und dann einen der Teleporter benutzen. Den Monitor, der neben dem Empfangspad steht, untersucht unser Held, um danach dem Gang in einen großen Raum zu folgen. Ganz im Süden des Raumes findet er einen weiteren Bildschirm, mit dem sich ein Zimmer öffnen läßt. Nun kehren wir wieder zum Telepod zurück, verlassen den Teleportertrium und folgen dem Gang weiter nach Süden. Dort finden wir das soeben geöffnete Zimmer und kontrollieren die Bildschirme, um den rechten Teleporter zu benutzen. Die Lasersperre, die die Empfangsstation umschließt, wird mit einem Schuß auf den runden Schalter beseitigt, um dann im Nordosten des Raumes mit dem Padiumschalter die Laserfelder kurzzeitig zu deaktivieren.

Unser Held läuft nun den Gang entlang, bis er zu einem Lift gelangt, der ihn zu einem Übungsraum bringt. Dort betätigt er ganz im Norden einen Hebel, der die östliche Wand des kleinen Raumes verschwinden läßt. Durch das Sperrfeuer kämpft er sich jetzt zu diesem Durchgang vor und beseitigt im Nor-

den mit einem weiteren Schalter eine Lasersperre. Wir fahren mit dem Lift nach unten, durchqueren den Raum nach Osten und folgen dem Gang nach Norden. Hier müssen wir einige graue Maschinen zerstören und vor der Laserbarriere den Schalter umlegen. Durch die Tür im Norden gelangt der Held zu einem Telepod, welches ihn wieder in den Teleportertrium bringt. Diesen verläßt er sofort, läuft in den zweiten Raum mit Teleportern im Süden, um diesmal das linke Telepod zu benutzen. Nachdem er die Sperre mit einem Schuß auf den runden Schalter beseitigt hat, hält er sich den blauen Schlüssel, der auf dem Tisch liegt. Durch eine Tür im Norden und im Westen gelangt er in einen Raum, an dessen Westwand auf einem Tisch der grüne Schlüssel liegt. Um draußen auf dem Gang die Türen zu öffnen, betätigt er den Schalter im Nordosten des Raumes.

So kann er dem Gang weiter nach Norden folgen, wo er unter dem Laser durchrutschen muß, um zum grünen Tor zu gelangen. Durch eine Tür im Osten und eine zweite im Süden kommt er zu einem Waffenlager, wo er bei dem Terminal den roten Schlüssel findet und den Schalter betätigt. Zurück auf dem Gang zerstört er erst den Detektor, der genau über dem Laser angebracht ist, und springt dann über die Sperre. Im Westen durchschreitet er die blaue Tür und öffnet mit Hilfe des Monitors eine weitere auf dem Gang. Durch diese und eine zweite Tür im Westen gelangt er zu einem Telepod, das ihn auf einen Gang bringt, der nach Norden führt. Nachdem er aus dem letzten Zimmer auf westlicher Seite den roten Schlüssel geholt hat, öffnet er die Türen und zerstört mit Hilfe einer lenkbaren Spiderbomb die grauen Maschinen, welche die Laserfelder erzeugen. Nun folgt der Gang bis er in einen Raum mit zwei Plattformen kommt, der nach seinem Eintreten automatisch verriegelt wird. Jetzt muß der Soldat auf die Zähne beißen und trotz des Dampfes nacheinander auf die Plattformen steigen. Dadurch wird ein Schalter sichtbar, den wir zweimal betätigen, damit der Weg frei wird.

Im Norden gelangen wir in einen Raum und legen den Padiumschalter um. Dadurch wird im Süden ein Gang geöffnet, der an einem roten Tor endet. Dahinter trifft unser Held den gesuchten Professor, der aber bei dem Fluchtversuch mit dem Teleporter ums Leben kommt. Der Einzelkämpfer läßt sich davon nicht beeindrucken und schnappt sich den Prototy-

pen, der auf dem Tisch liegt. Da der Teleporter nicht mehr funktioniert, laufen wir den Weg zum Telepod, das uns zu Ebene 3 brachte, und springen damit in Sicherheit.

Mission 9

Neben dem Empfangstelepod liegt in einem Regal ein Schlüssel, mit dem der »Tin Man« das rote Tor öffnet. Im nächsten Raum findet er den orangenen Schlüssel und öffnet den zwei Schaltern im Süden eine Tür. So gelangt er in ein Großraumbüro, wo er im Süden ein Terminal findet, das ihm einen Zugangsscode preisgibt und gleichzeitig ein Kraftfeld deaktiviert. Wir zerstören die Glaswand und aktivieren bei der Tür im Norden den Schalter. Dadurch öffnet sich eine Wand, die einen weiteren Hebel freigibt, der die Tür öffnet. Hier zerstören wir die grauen Maschinen und gehen nach Süden.

Im Westen trifft unser Held auf einen Gang, in dem er die Türen mit dem Zugangsscode öffnet. In dem Raum betätigt er die Schalter links und rechts neben dem Großbildschirm, kehrt auf den Gang zurück und folgt ihm nach Westen bzw. Süden. Im ersten Zimmer findet er einen Schalter, mit dem sich die blaue Tür im Norden öffnen läßt. Nachdem er in diesem Raum das Terminal untersucht hat, geht er zuerst auf den Gang und folgt ihm nach Süden. Er muß erst in dem zweiten Büro im Westen einen Schalter umlegen, um eine Sperre auszuschalten.

Auf seinem Weg zum Ende des Ganges muß er zwei Detektoren zerstören, um keinen Alarm auszulösen. Dort findet er auch einen Schalter, mit dem sich das Kraftfeld vor einer Glaswand deaktivieren läßt. Mit ein paar Schüssen beseitigt er diese Wand und gelangt so in einen Bürokomplex. Hier muß er sich gegen einige Soldaten und Detektoren nach Südosten zu einem Telepod durchkämpfen. Damit springt er in einen Raum, in dessen Mitte ein Schreibtisch steht, auf dem ein grüner Schlüssel liegt. Um diesen zu erreichen, springen wir über die zwei Stufen, um keinen Alarm auszulösen. Links neben dem großen Bildschirm finden wir das passende Schloß, mit dem sich eine Wand öffnen läßt.

Der Teleporter im anschließenden Raum bringt den

roten Rebell in ein Zimmer, wo er wieder einen Schlüssel findet. Damit aktiviert er das rote Schloß und gelangt durch die sich öffnende Wand zu einem Podiumsschalter, der eine Tür öffnet. Auf dem Gang, der nach Osten führt, zerstört der Elitesoldat hemmungslos eine Glaswand und gelangt so im Süden des Raumes zu einem Schalter. Da Scherben Glück bringen, schießt er sich auch durch zwei weitere Glaswände im Süden und findet so schließlich den orangen Schlüssel. Die Sperre am Ausgang deaktivieren wir mit dem Schalter in der nordwestlichen Ecke des Raumes.

Sa gelangen wir zu einem Gang und öffnen im Süden mit dem orangen Schlüssel eine Tür. Nun muß unser Putschist den Mann im Anzug »überreden«, ihm den grünen Schlüssel auszuhändigen. Bevor er das Schloß neben dem Großbildschirm aktiviert, besorgt er sich noch vom Terminal einen Zugangscode. Durch die Tür, die sich im Süden aufgetan hat, gelangen wir zu einer weiteren Tür, die mit dem Code geöffnet wird. Hier hört er mit Hilfe des Monitors das geheime Treffen der Senatoren mit. Nachdem wir alle wichtigen Informationen haben, gehen wir den Gang weiter nach Osten und betätigen nacheinander vier Schalter, um in das Zimmer im Norden zu gelangen.



Bevor die Ventilatoren die Spielfigur ins Wasser blasen, zerstört man sie besser

Dort findet »Ralkäppchen« den blauen Schlüssel und besorgt sich vom Terminal einen Code. Damit öffnet er die Tür im Norden und gelangt durch das blaue Tor zu einem Gang, der ihn nach Süden bringt. Die leuchtenden Punkte im Fußboden überspringt er einfach, um dann durch die Tür im Süden zu dem orangen Tor zu kommen. Hier kontrollieren wir nochmals die beiden Monitors und verlassen dann den Raum, um durch die Tür im Osten zu einem Teleport zu gelangen, der uns zurück zur Basis bringt.

Mission 10

Als erstes betätigt unser Held den Schalter neben dem Telepod und besorgt sich von der Wache, die

bei der Tür im Westen steht, den grünen Schlüssel. So kommt er im Norden an ein Kraftefeld, das mit einem Schuß auf den runden Schalter deaktiviert wird. Weiter im Norden betätigt er einen Schalter und geht dann durch die Tür im Westen. Hier findet er zwei Hebel, von denen der rechte den Teleporter in Betrieb nimmt. Daraufhin erscheint eine Wache, der wir den blauen Schlüssel mappen. Auch in der Toilette, in die wir durch die Tür im Westen gelangen, liegt ein solcher Schlüssel. Nun läuft der »Tin Man« zum blauen Schloß zurück und schaltet damit die Lasersperre aus. Mit dem Lift fährt er nach oben und betätigt dort den Schalter neben den Bildschirmen. Wieder unten angekommen, geht er durch die Tür im Westen und anschließend durch die im Norden. Dort erfährt er vom Terminal den Zugangscode für das »Cloning Studio«. Daraufhin verlassen wir den Raum und folgen dem Gang nach Westen bis zur Türe, die sich mit dem



Sobald wir diese Platte betreten, öffnet sich ein geheimer Raum hinter unserem Helden

Code öffnen läßt. Von einem der Arbeiter holen wir den grünen Schlüssel und gehen durch die Tür im Nordosten. Durch das Tor im Norden gelangt unser Held in einen Raum, in dem unter einigen Fässern ein Schlüssel liegt. Sa stellt das verschlossene Tor kein Hindernis mehr dar. Im Osten stößt der Einzelkämpfer auf einen Gang, wo er in einem Zimmer einen Bildschirm und ein Terminal kontrolliert. Dabei versucht er, nicht auf die Bodenplatte vor dem Monitor zu treten, da diese eine Falle auslöst.

Dem Gang folgt er weiter nach Osten und gelangt so durch eine Tür in einen Inkubationsraum. Dort benützt er den Lift im Osten und übernimmt mit Hilfe des Terminals die Kontrolle über einen Roboter im Nebenraum. Er muß den runden Schalter treffen, um das Kraftefeld zu beseitigen. Nachdem er den Droiden abgestellt hat, begibt er sich auf den Steg und entdeckt dabei hinter einer niedrigen Glaswand einen Raum mit Waffen und Munition. Der Steg führt ihn schließlich zu einem Teleporter, der ihn in den nächsten Raum bringt.

Dort betätigen wir den Schalter neben dem Telepod im Osten des Zimmers, um uns in den nächsten Raum

zu begeben. Anschließend besorgen wir einen grünen Schlüssel wahlweise von einem der Arbeiter oder aus einem Regal im Südwesten. Mit dem Podiumsschalter öffnet der Rebell eine Tür und wendet sich nach Süden. Dort gelangt er mit Hilfe des Lifts an einen weiteren Schalter und begibt sich danach zu dem Aufzug mit dem grünen Schloß. Auf Ebene 2 angekommen, wendet er sich nach Westen und hält sich von dem Terminal einen Zugangscode. Damit öffnet er im Süden eine Tür und gelangt durch eine weitere Tür im Osten zu einem Computer, der wiederum eine Zahlenkombination preisgibt.

Nachdem er den Schalter hinter der nächsten Tür betätigt hat, fährt unser Held mit dem Lift nach oben und läuft in östlicher Richtung weiter. Um zum nächsten Lift zu gelangen, muß er zunächst mit einem Handrad eine Dampfventilator bündigen und einen Detektor zerstören. Mit dem Lift fährt er schließlich wieder nach unten und besorgt sich vom Terminal aus dem Zimmer im Norden einen Zugangscode.

Damit gelangt er durch die Tür im Osten, wo er mit einem Podiumsschalter eine weitere Tür öffnet. Er behält die Richtung bei und kommt so in einen großen Raum, in dem eine Menge gläserner Behälter stehen. Hier wenden wir uns nach Osten und zerstören einen Detektor, wo der Gang einen Knick nach Süden macht. Mit dem Schalter am Ende des Ganges beseitigen wir ein Kraftefeld, wodurch der Weg nach Osten frei wird. Nachdem wir diesen Durchgang passiert haben, fahren wir mit einem Lift im Nordwesten nach oben.

Sa gelangt unser gepanzerter Held in das Zimmer von Professor Hoffman, der ihn zum Überlaufen überreden will. Aber der »Tin Man« hält nichts von einem neuen Arbeitgeber und liquidiert kurzerhand den Professor und nimmt den Schlüssel an sich. Bevor er damit das rote Schloß aktiviert, öffnet er mit Hilfe des Terminals alle Türen in dem großen Raum. »Wizard« meldet sich nun und teilt mit, daß er mit einem Teleporter auf Ebene 3 zur Basis zurückkehren könne. Bevor sich der Soldat aber auf den Weg dorthin macht, zerstört er alle Glasbehälter in denen sich die Prototypen befinden.

Den Raum verlassen wir nach Westen und folgen dem Gang nach Süden. Hier aktiviert unser Held mit dem roten Schlüssel den Aufzug, der ihn auf Ebene 3 bringt. Dort angekommen wendet er sich nach Süden, ritt unter dem Laser durch und erreicht den Hebel an der Westwand. Danach betätigt er die beiden runden Schalter in der Mitte des Raumes und legt auch den Hebel darunter um. Nun steigt er auf das Telepod und beamt sich zurück in die Basis. (fs)

Spacegames CD professional Die besten Weltraum-Action Spiele für Ihren PC. U.a. enthalten: Asteroid, Battle, Star, Blasteroids, Galaga, Major Striker, Overkill, Spacebirds, Thunder Zone, Win Trek, uvm. Art.-Nr. S004 nur 14,90 DM	C64'er CD-ROM für Amiga und PC Diese CD enthält u.a. 120 "64'er"-Programmspiele (bestehend aus 8041 - 594 als Disk-Inhalte 100 "64'er"-Sonderhefteditionen, "Personal C64" in der neuesten Version, und vieles mehr. Art.-Nr. C083 nur 47,90 DM	Das Wunder unseres Körpers Die faszinierende Entdeckungsgeschichte in das innere des menschlichen Körpers mit Bau und Funktion von Organen, 173 Animationen, 45 Minuten gesprochener Text, 100 Farbbilder. Art.-Nr. D015 nur 249,00 DM
205 Games Edition 395 Die aktuelle Mischung Spiele-CD, 205 PD- und Shareware Spiele aus den Bereichen Action, Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, für DOS und Windows Art.-Nr. G005 nur 9,90 DM	D-Atlas für Windows Routenplaner für Deutschland. Über 14.000 Orte, 104 Bundesländer und 24 Citypläne, Europa Atlas mit über 4.000 Orten, 23 Citypläne, World-Atlas mit Städten und Ländern. Art.-Nr. D009 nur 47,90 DM	Deutsche Rechtschreibung Ein Standardwerk der deutschen Rechtschreibung nach den für die Schule verbindlichen Regeln. Neu bearbeitet und aktualisiert. Fassung mit 115.000 Stichwörtern. Art.-Nr. D014 nur 54,90 DM
The Flight CD Diese CD enthält mehr als 1000 Shareware-Szenarien und AddOns zum Microsoft Flugsimulator 4 und 5. Die zahlreichen Sounds machen das Fliegen zu einem Ereignis. Art.-Nr. D011 nur 22,90 DM	D-Info 1995 Adress- und Telefonbuch Deutschland. Auswahl eines Ortes über die PLZ. Bundesweite Identifikation des Fernlesers über die Telefon Nr. Für DOS und Windows Art.-Nr. D007 nur 47,90 DM	Video News 95 100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Inhaltsbeschreibungen. Hier zusätzlich Grafiken, Kommentare und ca. 200 Bildern. Grundriss 34 Filmausschnitte. Art.-Nr. V001 nur 28,90 DM
Night Owl 17 Die bekannte Shareware-CD aus Amerika nun in der aktuellen Ausgabe. Enthält Bitsoftware, Spiele, ClipArts, DTP, Fonts, Animationen, PDF, Utilities, Magazine, uvm. Art.-Nr. N001 nur 39,90 DM	D-Jure Deutsche Gesetzsammlung Alle deutschen Gesetze auf einer CD-ROM. Übersehbare mit Paraphrasenübersetzung, komfortable Suchfunktionen, Notifikation zu den Gesetzesstellen, Ausdruck der Gesetze. Art.-Nr. D010 nur 47,90 DM	PC Lexikon INTERAKTIV 100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Inhaltsbeschreibungen. Hier zusätzlich Grafiken, Kommentare und ca. 200 Bildern. Grundriss 34 Filmausschnitte. Art.-Nr. P007 nur 54,90 DM
Astronomie CD Professional Diese CD enthält ausgewählte Programme zu Thema Astronomie wie z.B.: Astrocalc, PC Planetarium, Expert Astronomer, Lunar Eclipse, Solar System, PC Sonnenbahn, usw. Art.-Nr. A001 nur 14,90 DM	Geo City Route Der Routenplaner für die Stadt. Auf dieser CD sind 50 Stadtpläne der größten deutschen Städte. Dynamisches Zoomen im Stadtplan mit höchster Detailtreue. Art.-Nr. G006 nur 89,90 DM	PC Check Komplette Diagnose-CD in deutsch und englisch. Penntest, RS Commander, Dateimanager speziell für CD-ROM, PC Check 2.0, CD Bench (Analyse, Performance). Art.-Nr. P010 nur 39,90 DM
Razor Mix Volume 4 CD-ROM mit 20 Programmen versch. Thematik u.a. Geldhelder & Bezüge, Bank & Positivzahlen, Fax-Vorlagen, 25 MB Erotik, 70 Treiber und erste Win 95-Programme. Art.-Nr. R002 nur 17,90 DM	GeoGrafix Der Reise- und Informationsratgeber mit Routenplaner, Vektorkarte mit Bundes-, Landes-, Kreisgrenzen, frei zoom- und skalerbar, Ausführliche Hotelliste, uvm. Art.-Nr. G004 nur 89,90 DM	Patchwork 2 & 3 Doppel-CD Patchwork Treiber, Festplatte für Ihre Software. Diese CD-ROM plus Bonus CD, garniert einen schnellen und kostenlosen Support für Treiber. Patchwork uvm. für Windows & OS/2. Art.-Nr. P008 nur 46,90 DM
Razor Mix Volume 3 CD-ROM mit 40 Werkzeugen, brandneue Level und Zusatz für Heretic, der brandneue Erotitbit Dr Love, Tips & Tricks, Anwenderprogramm und viele Treiber. Art.-Nr. R001 nur 17,90 DM	Geo Route Egal wohin sie wollen, Sie finden es auf dieser CD-ROM. Die voll-elektronische Straßenkarte für Deutschland zeigt Ihnen wo es lang geht, egal ob Autobahn, Bundes- oder Landstraße. Art.-Nr. G002 nur 89,90 DM	WordStar 2.0 Textverarbeitung und DTP in einem Paket. Ob einfaches Menu, Serienbrief oder farbenfrohe Broschüre, Wordstar ist eine professionelle Textverarbeitung mit guten DTP-Funktionen. Art.-Nr. W004 nur 89,00 DM
Pinball CD professional Auf dieser CD finden Sie folgende Flipper-Spiele: Win's Pinball, Super Android, Pinball Dreams 2, Pinball Phantasies, Silverball, Proteo Pinball, Jubetta und Spider Pinball. Art.-Nr. P009 nur 14,90 DM	Intr'acter Volume 1 - Music Interaktiv Interaktiver und brandaktueller Musik-Katalog mit mehr 50.000 Tracks finden Sie auf dieser CD-ROM. 5,5 h Hörvergnügen, über 700 Musiktitel zum Reinhören und 32 Videos. Art.-Nr. I002 nur 29,90 DM	Der rosarote Panther Der scharfste und exotische Kater jagt auf Ihrem PC. Genießen Sie Bildschirm-Entertainment der Extravaganz mit extravaganen Bildschirmschönem, Filmausschnitten und Bildern. Art.-Nr. D012 nur 64,90 DM
Sportgames CD professional Enthält Fußball, Basketball, Football, Golf, Baseball, Radrennen und Turnierspiele. Lassen Sie sich dieses Sportspektakel nicht entgehen. Art.-Nr. S003 nur 14,90 DM	ADAC Special Gebrauchtwagen 95 Die geballte Kompetenz von ADAC und DAT auf CD-ROM ca. 1400 in Deutschland erhältliche Gebrauchtkfz's mit Preisen ab Baugjahr 1986 in der großen Multimedia-Datenbank. Art.-Nr. A002 nur 69,90 DM	NHL Hockey 95 Eishockeysimulation mit zwei neuen NHL-Teams, Videoclip-Highlights der echten NHL-Action und NHL-PA, Spiel, Musik, Stimmen in CD-Qualität, hochauflösende Grafike. Art.-Nr. N002 nur 99,90 DM
Megastorm Games Doppel-CD Mehr als 1000 Spiele für DOS, Windows und OS/2 erwarten Sie auf diesen 2 CDs Action, Arcade, Abenteuer, Denkspiele, Brettspiele, Kartenspiele und 1 Mindscape-Bonus-CD. Art.-Nr. M001 nur 29,90 DM	ADAC Special Auto 1995 Die geballte Kompetenz des ADAC auf einer CD-ROM: ca. 1400 in Deutschland erhältliche Serienfahrzeuge in einer Multimedia-Datenbank. Großes Farbbild zu jedem Auto. Art.-Nr. A001 nur 69,90 DM	Fifa International Soccer 48 internationale Teams und 960 Spieler! In jeweils 13 unterschiedl. Fähigkeiten erwarten Sie in dieser Fußballsimulation Begleitet von digitalisierten Spielern und Schiedsrichtern. Art.-Nr. F004 nur 99,90 DM
Communication II Die Communication II enthält alles, was Sie für den erfolgreichen Start ins Online-Business benötigen. Massenservice Programme für: BTX, ISDN, Internet, Videomail, Compuserve, uvm. Art.-Nr. C006 nur 49,90 DM	Motorrad DS Vollversion 2 Faszination Motorrad. Über 1000 Motorräder mit technischen Daten und Preisen, Reifentiefen, 3000 Händler, Auspuffanlagen, mit Sound und mehr als 4000 Fahrerbilder. Art.-Nr. M001 nur 49,90 DM	Rugby World Cup 1995 Lebensecht modellierte Spieleranimationen in 3D. Verblüffend realistisches Gameplay, Regeln, Mails, Lineouts, Scrums Original. Videosequenzen runden dieses Spiel ab. Art.-Nr. R004 nur 99,90 DM
Soft World 95 95 Programme für Win 95 wie z.B. Dienstprogramme, Datenblattbetreuung, Programmierung, Bitsoftware, Musik/Sound, Grafikbearbeitung, Freizeit, Treiber, Spiele, uvm. Art.-Nr. S002 nur 25,90 DM	WinBTX Mozart (Vollversion) Ein Multimedialer BTX-Decoder mit Features wie z.B.: CEPT Protokoll, Photo-BTX, BTX-Sound und Sprachausgabe, Iconmenüs für alle BTX-Funktionen & turbotranschierter Bildlauf. Art.-Nr. W002 nur 37,90 DM	NBA Live 95 Durch die einzigartige Feldperspektive, kombiniert mit hochauflösenden Privatenitäts-bildschirmen im TV-Stil, ist NBA Live 95 die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Art.-Nr. N003 nur 119,90 DM
Top Win 95 Diese günstige CD-ROM enthält brandneue Programme und Utilities für Windows 95. Art.-Nr. T013 nur 24,90 DM	Ran an die Kohle '95 Das Programm für jeden Arbeitnehmer. Verringert Sie Ihre gesetzlichen Abzüge durch legale Gestaltungen. Der einfachste Weg zur Gehaltsoptimierung. Steuerlich absetzbar! Art.-Nr. R001 nur 29,90 DM	Mirage Ein mystischer Science-Fiction-Western, der Ihre Fantasie beflügeln wird. Enthält ca. 70 Minuten Videos, 40 verschiedene Räume / Landschaften, Tausende 3D-Render-Grafiken. Art.-Nr. M003 nur 119,90 DM
Win pack 95 Alles, was Sie jetzt brauchen Windows 95 Softwarekatalog, interaktive Antwortumfrage, aktuelle Treiber & Tools, exclusive Demos und Previews, echte 32-Bit-Spiele, uvm. Art.-Nr. W003 nur 66,90 DM	Focus Ratgeber Medizin 1000 deutsche Top-Ärztinnen und -Ärzte. Was Sie leisten. Vierzehn Krankheitsfelder: Was man die Symptome erkennt. Mit welchen Krankheitsverläufen zu rechnen ist. Art.-Nr. F003 nur 149,90 DM	Fuzzy's World Weltraum Mingolf So haben Sie Mingolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 völlig verrückte und vom Planeten fesselnde Bahnen. Fuzzy's World enthält alle wichtigsten Sprachen der Erde. Art.-Nr. F009 nur 46,90 DM



TRAININGSEINHEITEN FÜR »NHL HOCKEY '96«

BODYCHECK

Tarreiche Siege gegen die Computergegner von »NHL Hockey '96« sind alles andere als leicht. Unsere Tips bringen Ihre Schlittschuh-Stars auf Vardermann.

Die Programmierer von EA Sports aus Kanada haben die 96er-Version ihres »NHL Hockey« deutlich anspruchsvoller gemacht. Besonders die Torhüter haben einiges zugelegt und sind nur mit Tricks zu überwinden. Die NHL-Rookies Oliver Münchow und Stefan von Braich haben sich in langen Nächten aufs Glatteis begeben und die richtigen Angriffslaktiken ausgetüftelt.

Die vier Bildsequenzen zeigen deutlich die nötige Vorgehensweise, die Sie natürlich trainieren müssen. Selbst wenn Sie beispielsweise das Verladen des Goalies im Traum beherrschen, ist es nach immer keine Garantie für den erhofften Torsegen. Wer mit einem Dream-Team gegen den Rest der Liga antreten will, sollte die empfohlene Aufstellung unserer NHL-Cracks in Betracht ziehen: Im Sturm spielen in der ersten Reihe der flatte Linksaußen

Theoren Fleury (Calgary), als Center Eric Lindros (Philadelphia) und als rechter Flügelstürzer Jaromir Jagr (Pittsburgh) zusammen. Den zweiten Sturm bilden links John Leclair (Philadelphia), als Center Sergei Fedorov (Detroit) und als Rechtsaußen Tany Amante (Chicago).

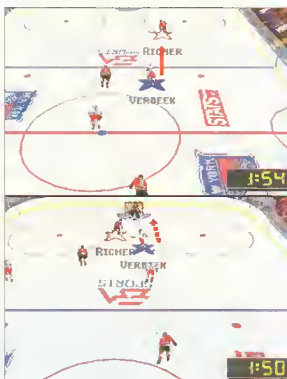
Die dritte Reihe setzt sich aus Brett Hull (St. Louis), Mario Lemieux (Pittsburgh) und dem schnellen Flügelstürzer Alexander Magilny (Buffalo) zusammen. Den vierten Sturm bilden der Linksaußen Teemu Selanne (Winnipeg), der Center Jeremy Roenick (Chicago) und der Ex-Islanders-Rechtsaußen Benoit Hogue (Toronto).

In die erste Abwehrreihe stellen Sie Ray Bourque (Boston) und Phil Housley (Calgary), in der zweiten bremsen Paul Coffey (Detroit) und Brian Leach (New York) die Stürmer. Schließlich laufen der manchmal etwas rüde Chris Chelios (Chicago) und Zarely Zolapski (Calgary) in der dritten Reihe auf.

Als Torhüter empfehlen sich Patrick Roy (Montreal), Ed Belfour (Chicago) und Dominik Hasek (Buffalo). (fs)



Der »Abstauber«: Bei dieser Variante schießt ein Spieler (meistens der Center oder ein aufgerückter Abwehrspieler) den Torwart mit einem Schlagschuß an, so daß dieser die Scheibe nicht festhalten kann. Nun spurtet der Außenstürmer zum Puck und schießt ihn am Torwart vorbei in die freie Ecke.



Der »Schlagschuß«: Der Center erhält bei dieser Variante den Puck nach im eigenen Drittel und läuft dann schnellstmöglich in Richtung Tor (Versuchen Sie diese Variante am besten mit einer frischen Reihe!). In halblinker oder halb rechter Position hält er zum Schlagschuß aus, wobei die Schußtaste sehr lange für einen harten Schuß gehalten wird. Jetzt zielen Sie auf die kurze Ecke und lassen die Taste los. Der Torwart hat keine Chance mehr zu reagieren, da der Schuß zu hart und plaziert ist.



▲ Der »Direktschuß«: Hier sprintet ein schneller Flügelstürmer, der aus der Abwehr den Puck zugepaßt bekommen hat, an der Bande entlang und spielt einen diagonalen Pass zum nachgerückten Center, der dann den Puck valley in die vom Torwart einen Moment lang nicht bewachte Ecke schießt.

Der »Verlader«: Dies ist die effektivste Möglichkeit, ein Tor zu erzielen. Dabei läuft der Center oder ein in die Mitte gezogener Außenstürmer (nie ein Verteidiger!) in der Mitte aufs Tor zu. Jetzt täuscht man mit recht-linken Bewegungen den Torwart, wobei ein Rechtsläufer zuerst nach rechts, dann nach links laufen muß, um den Puck in die rechte lange Ecke zu schieben.



KLEIN & FEIN



Die gelben Kreise zeigen die einzelnen Schritte, die Sie in der entsprechenden Reihenfolge durchführen müssen, um bei »Command & Conquer« zu schummeln

Command & Conquer

Unsere Komplettlösung zu Westwoods Strategie Hit in Ehren, aber manchmal kann ein unfairer Trick den Kampf gegen den Computer etwas erleichtern. Unsere Experten fanden heraus, wie Sie problemlos dem Gegner einen Laserturm oder andere Ärgernisse mitten ins Lager setzen können. Sie müssen dazu eine Kommunikationszentrale besitzen, um die Karte aufzurufen und lassen dann beispielsweise einen Wachturm bauen. Sobald dieser fertig ist, wählen Sie eine beliebige Badeneinheit an, nehmen mit dem Cursor den Turm und platzieren ihn erstmalig auf einem ihrer Gebäude, so daß die rote Schraffurierung zu sehen ist. Das Bauwerk muß am rechten Bildrand liegen und die Ikonleiste berühren.

Dann ziehen Sie den Turm von Ihrem Gebäude auf die Leiste, ohne noch einmal freies Gelände zu berühren. Auf der Karte läßt sich der Turm nun ohne jede Einschränkung bauen, bevorzugt mitten im Lager des Gegners oder an einer bislang unerforschten Stelle. Eine Warnung: Dieser Trick funktioniert auch im Mehrspieler-Modus, sollte dann aber nicht angewendet werden, da der Spielspaß radikal darunter leidet! Wen die verzögerte Sprachausgabe stört, die erst

Minuten nach dem Bau eines Objekts dessen Fertigstellung verkündet, sollte sich die Datei »conquer.ini« mit einem Texteditor vornehmen, wie Jens Glauz herausfand. Erhöhen Sie die Anzahl der »Channels« auf 8 und ändern Sie in der Zeile »DeathAnnounce=0« die 0 in eine 1 um. Dann kommen die Meldungen pünktlich, außerdem wird die Vernichtung einer Einheit bekanntgegeben.

Hexen

Die Cheats für die Demo-Version von »Hexent« haben wir bereits veröffentlicht, hier folgen die Schummelcodes für die Vollversion, die Sven Lütke entdeckte.

Mit »SATAN« sind Sie unverwundbar, »NRA« rüstet die Spielfigur komplett aus und »INDIAN« verschafft Ihnen alle Artefakte. »LOCKSMITH« zaubert dem Spieler alle Schlüssel herbei, »MAPSCO« vervollständigt die Karte und »DELIVERANCE« ver-

wandelt Sie in ein Schweinchen. Mit »CASPER« schweben Sie wie ein Geist durch die Wände, »BUTCHER« massakriert alle Monster im aktuellen Level, »SHERLOCK« löst die Puzzles, »INT« startet den Level neu und »PUKE« führt ein Script aus, wobei »xx« für die Nummer des Scripts steht.

Pitfall - The Mayan Adventure

Für das Windows-95-Spiel »Pitfall - The Mayan Adventure« gibt es zwei Cheats, wie unser Leser Malte Allrecht herausfand. Wenn Sie während des Spiels »HATMAN« eingeben, verwandelt sich Held Harry in



Ein kleiner Cheat verwandelt »Pitfall« Harry in ein Strichmännchen

ein Strichmännchen. Sinnvoller ist da schon die Buchstabenfolge »MIOWMIOWLIKEMIOWMAN«, die 9 zusätzliche Leben bringt.

Battle Isle 3

Die folgenden Codes für die 20 Missionen von »Battle Isle 3« entdeckte unser Leser Marc Backhaus.

Mission	Name	Code
2	Der Varmarsch	6487674
3	Die Schiffe	1564386
4	Die Landung auf Kaor	9745642
5	Kampf um die Fabriken	3756838
6	Das Flugzeugkombinat	2957843
7	Die Spaltung der Kais	8844366
8	Das HQ der Drulls	2375411
9	Das Expeditionsheer	3854653
10	Urelis	5647332
11	Kal-Lorz in Gefahr	4092664
12	Die Nachschublinien	7564366
13	Skom	8264241
14	Der Panzerkoll	3243554
15	Terdan	5487436
16	Entscheidung über Skom	1353411
17	Der Hafen von Magala	4524338
18	Var Halwa	6731244
19	In der Hauptstadt	1243771
20	Die Entscheidung	6245425

Primal Rage

Dinosaurier verknopen ist nicht das einzig unterhaltsame im Prügelspiel »Primal Rage«. Direkt von den Programmierern stammen folgende Tipps, damit Sie in den Genuß dreier geheimer Bonusspiele kommen.

Für »Volleyball« müssen Sie zu zweit den Level »The Cover« spielen, noch etwas Zeit übrig sowie »Sudden Death« deaktiviert haben. Wenn ein Mensch vor Ihnen läuft, treten oder schlagen Sie ihn bzw. sie durch die Luft zum Gegner. Nach achtmaligem Paßspiel mit dem menschlichen Ball erscheint ein Schiedsrichter samt Netz zwischen beiden Kontrahenten. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie entweder zwei von drei Volleyballs verwandeln oder mehr Punkte haben, wenn die Zeit abgelaufen ist. Übrigens: Der Ball ist sehr empfindlich, also beißen Sie nicht hinein!

Das zweite Spiel ist »Bowling« und wird aktiviert, wenn Sie in einem beliebigen Level zu zweit als »Armadon« spielen. Beide müssen gleichzeitig den Special Move »Spinning Death« ausführen (Knöpfe 1 und 4 drücken und den Joystick flüssig zurück+vor+runter bewegen). Dann dürfen Sie kugeln, wobei die Menschen die 10 Kegel darstellen und der »Spinning Death« als Kugel fungiert.

Schließlich gibt es noch die folschirmspringenden Kühe, die Sie von »Ruins«-Level aus aktivieren. Beide Spieler müssen in der dritten Runde ein Unentschieden erreichen. Außerdem muß mindestens einer als »Chaos« spielen und eine »Part of Fury«-Wolke in der Luft sein, wenn die Uhr auf Null steht und es ein Sudden Death gibt. (fs)

LAP Direct

Computer & Videospielversand

CD-Rom TOP-Titel

Z-	90,-
Rebel Assault II	80,-
The Dig	80,-
Wing Commander IV	95,-
Blitzkrieg	80,-
Warcraft II	85,-
Stone Keep	95,-
Dungeon Keeper	95,-
Formula 1 Grand Prix 2	95,-
Command & Conquer	85,-

Händleranfragen erwünscht! Wir verkaufen nicht nur, wir übernehmen komplette Warenzusammensetzungen!

Bestellservice:

Tel.: 0441-9250262
Fax: 0441-9250263
Mo - FR 10.00-18.00
SA 10.00-14.00
Infoline: 0441-9250264

Versandbedingungen:

Ab 150,- portofrei,
5,- Vorkasse / Euroscheck
10,- Nachnahme zzgl. Gebühr,
bei Annahmeverzug 30,-
Gebühr!
Ladenpreise können variieren!
Ständig neueste US-Titel!



PlayStation 599,-

Tekken	99,-
Ridge Racer	99,-
Wipe Out	109,-
Raiden Project	99,-
Memory Card	49,-
ASCII Pad	99,-

Pc-Hardware

Soundblaster AWE 32 Value Edition	299,-
Soundblaster 16pro, ASP, Wave opt.	199,-
NEC Quad Speed IDE CD-Rom	259,-
Yamaha Waveatable Upgrade	119,-
Gravis Firebird	189,-
Gravis Phoenix	189,-

Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten die allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen LSH 080 Kickports unseren Gesamtkatalog an: LAP Direct, Stauffen 17, 76121 Dillenburg.

future games now...

TOLLHAUS

Phantasmagoria	99,-	Syndicate II	99,-
Formula One GP II	99,-	Satan's Isle III	99,-
Fade to Black	99,-	Rebel Assault II	79,-
Pole Position	79,-	Ascendancy	79,-
Panzer General II	79,-	Stonekeep	99,-
Warcraft II	99,-	Magia Carpet II	99,-
The Dig	99,-	Wing Commander IV	99,-

Kostenlos bestellen unter
10130 12 83 17
Telefax (030) 8 53 04 29 · Bismarckstraße 107 · 10825 Berlin

Brandes Tel. 05175-95201
Fax. 05175-95203

WEREWOLF VS. GOMANCHE
69,-
Space Marines 79,-
D-Info
D-Jure 37,95
D-Atlas

Sim Town
ran Fun-special 35,-
Pinball Musions 62,-
Battle Isle 3 77,-
WET DREAMS je 24,-
Alle Programme komplett
in deutsch

New Motion
und noch vieles mehr, realiste anfordern

Tel. 0 89 546 0 300
Cybersoft

IBM/PC

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele

Assassins Creed

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Assassins Creed DV 84,00

Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten die allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen LSH 080 Kickports unseren Gesamtkatalog an: LAP Direct, Stauffen 17, 76121 Dillenburg.

JAHRESINHALT

277 Spieltests, jede Menge Streitgespräche – und was war gleich wieder die Lösung zu »Siman 2«? Wühlen Sie gezielt in Ihrer PC Player-Sammlung mit dieser Jahresübersicht.

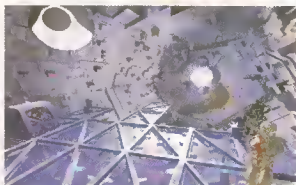
'95

■ SPIELETEST

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
1830	7/95	72	55
3D Lemmings	9/95	114	84
3D Ultra Pinball	12/95	140	69
5th Fleet	4/95	98	47
A4 Networks	8/95	90	76
Across the Rhine	8/95	80	67
Action Soccer	8/95	104	82
Air Hawk Controller	9/95	47	59
Air Power	11/95	144	65
Al Unser Jr.	9/95	122	61
Aladdin	2/95	78	73
Albion	12/95	146	75
Alex Dampier Pro Hockey	7/95	94	28
Alien Logic	2/95	94	70
Alien Odyssey	12/95	130	60
Alien Olympics	5/95	68	51
All New World of Lemmings	1/95	68	83
Alone in the Dark 3	3/95	68	67
Apache Longbow	10/95	76	82
Archiebald Applebrook's Adventure	12/95	144	53
Are you afraid of the Dark?	5/95	90	60
Armored Fist	1/95	130	65
Ascendancy	10/95	98	77
Atari 2600 Action Pack	5/95	78	78
Atari 2600 Action Pack 2	11/95	78	74
Atlas	9/95	126	42
Aufschwung Ost Deluxe	6/95	96	73
Battle Beast	11/95	82	73
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	10/95	80	78
BattleDrome	2/95	70	51
Baukluge, Der	2/95	64	40
Big Red Adventure	4/95	80	51
Bling	7/95	102	63

Bioforge	5/95	60	78
Blood Bowl	7/95	112	61
Bloodwings: Pumpkinhead's Revenge	8/95	82	62
Blue Planet 2000	10/95	112	19
Bolo	4/95	74	65
Boppin'	3/95	72	62
Brett Hull Hockey	7/95	92	56
Bundesliga Manager: Hattrick Supporter	4/95	92	85
Bureau 13	4/95	78	70
Buried in Time (Journeyman Project 2)	9/95	62	65
Burncycle	11/95	84	56
Caesar 2	12/95	122	76
Canon Fodder 2	2/95	72	*
Capitalism	12/95	90	74
Celebrity Poker	11/95	148	16
Championship Manager 2	12/95	152	60
Chaos Control	7/95	118	51
Chevy: Escape from F5	12/95	142	68
Citadel: The Lords of Midnight 3	9/95	72	39
Civil War (Amerika 1861-1865)	7/95	104	67
Clearing House	12/95	150	35
Club Dead	5/95	84	27
Combat Air Patrol	9/95	120	23
Command & Conquer	8/95	56	91
Command & Conquer (deutsch)	11/95	76	91
Commander Blood	2/95	42	34
Creature Shock	1/95	108	57
Crime Patrol	1/95	128	*
Crusade	9/95	48	68
Crusader: No Remorse	11/95	56	75
Crystal Calibur	2/95	87	60
Cyberbykes	10/95	64	18
Cyberia	2/95	48	79
Cyberwar	1/95	110	41
Cylenonia	1/95	136	63
Cyclones	2/95	44	*
Daedalus Encounter, The	6/95	66	64
Dark Forces	5/95	50	*
Dark Universe	8/95	94	43
Darker	11/95	90	9
Das Amt	4/95	68	72

Dawn Patrol	1/95	132	63
Death Gate	1/95	88	82
Death or Glory	2/95	92	42
Defender of the Empire	4/95	93	85
TIE-Fighter Mission Disk I			
Descent	3/95	46	90
Discworld	5/95	88	75
Domarus	1/95	126	59
Dragon Lore	2/95	66	69
Drug Wars	4/95	88	*
Dungeon Master 2	9/95	66	77
Dust	11/95	98	57
Earthsiege	1/95	114	74
Ecstasica	1/95	84	69
Empire 2: The Art of War	11/95	72	78
Endorin Enhanced CD	6/95	96	65
Evil Eye of Balar	9/95	70	58
Fade to Black	10/95	102	70
Fatal Racing	12/95	78	72
Fighter Wing	2/95	91	24
First Encounters	6/95	72	59
Flamingo Tours	6/95	110	39
Flash Traffic	4/95	102	38
Flight Commander 2	4/95	100	71
Flight Light	4/95	72	44
Flight of the Amazon Queen	6/95	60	71
Flight Unlimited	6/95	50	84
Flight Simulator 5.1	7/95	73	67
Frankenstein through the Eyes of the Monster	12/95	72	74
Front Page Sports Baseball '94	1/95	138	74
Front Page Sports Football Pro '95	2/95	106	72
Front Lines	6/95	106	47
Full Throttle (Vallgas)	7/95	62	80
Fury 3	12/95	134	67
Fußball total	6/95	90	61
Future Dimensions	5/95	104	69
FX Fighter	8/95	66	74
Galactic Civilizations	3/95	82	48
Gozillionaire	7/95	110	58
Great Naval Battles 3	5/95	100	69
Hammer of the Gods	2/95	102	75
Hardball 4	7/95	96	74
Hattrick	6/95	92	78
Hell	2/95	41	49
Heretic	3/95	54	*
Heroes of Might & Magic	12/95	84	75
Hi-Octane	8/95	76	77
High Seas Trader	6/95	56	34
Höhlennwelt-Saga	2/95	62	62
Hokum	3/95	88	38
Hollywood Pictures	8/95	92	58
Hugo	4/95	76	32
Inordinate Desire	5/95	92	15
Iron Assault	5/95	96	54



<u>Spiele</u>	<u>Ausgabe</u>	<u>Seite</u>	<u>Wertung</u>
Jagged Alliance	6/95	100	76
Jet Strike	4/95	70	21
Jewels of the Oracle	9/95	112	60
Johnny Mnemonic	9/95	46	52
Jump Raven	5/95	76	68
Jungle Strike	5/95	56	70
Kaiser Deluxe	8/95	88	37
Kick Off 3	3/95	87	49
King's Quest 7	2/95	58	76
Kingdom	10/95	110	31
Kingpin	9/95	49	37
Knights of Xentar	2/95	40	61
König der Löwen (The Lion King)	2/95	76	74
Last Bounty Hunter, The	10/95	114	46
Last Dynasty	8/95	72	77
Legions	3/95	74	74
Lemmings für Windows	6/95	58	90
Links 386 CD	5/95	91	93
Live Action Football	4/95	94	38
Loadstar	12/95	124	59
Last Eden	6/95	64	46
Last Signals	5/95	86	31
Luther Mathias Super Soccer	1/95	96	66
Lunatic	8/95	78	37
Meabius	6/95	70	36
Machiavelli	6/95	82	67
Magic Carpet 2: The Netherlands	10/95	60	90
Magic Carpet Data CD Hidden Worlds	6/95	78	92
Marco Polo	10/95	96	33
Mech Warrior 2	9/95	42	81
Meister, Der	7/95	74	69
Menzoberranzon	2/95	108	64
Metal Marines	3/95	80	68
Micro Machines 2	8/95	68	70
Micro	9/95	56	60
Manapoly	12/95	94	65
Myth (deutsch)	9/95	50	73
Navy Strike	8/95	100	64
NBA Jam Tournament Edition	11/95	96	77
NBA Live '95	5/95	70	86
Nectaris	9/95	128	62
Need for Speed, The	10/95	70	84
NHL Hockey '96	11/95	64	92
Nactropolis	1/95	94	58
Navastorm	1/95	112	78
Oldtimer	1/95	134	59
One Must Fall, 2097	1/95	102	71
Operation Body Count	4/95	90	*
Orion Conspiracy, The	8/95	96	43
Pac in Time	3/95	60	61
Panzer General	2/95	98	81
Papazzis: Tales of Tinseltown	9/95	74	74
Paws of Fury	8/95	110	36
Perfect General 2	7/95	106	76
PGA Tour Golf '96	11/95	60	86
Phantasmagoria	10/95	66	68



Picture Perfect Golf	7/95	90	54
Pinball Fantasies Deluxe	5/95	102	72
Pinball Illusions	11/95	92	71
Pinball: The Mayan Adventure	10/95	106	79
Power Drive	2/95	82	67
Powerhouse	9/95	130	56
Premier Challenge 3	3/95	53	63
Presumed Guilty	3/95	66	40
Primal Rage	11/95	80	69
Prisoner of Ice	7/95	76	74
Project X	2/95	90	38
Prototype	5/95	106	67
Psycho Pinball	4/95	82	81
Pyrotechnica	6/95	80	47
Q-Pop	10/95	95	21
Quirks	12/95	110	67
Rally Champships	8/95	70	31
ran-Trainer	1/95	78	18
Ravenloft 2: Stone Prophet	6/95	98	69
Reader, Der	8/95	64	53
Renegade	4/95	66	75
Retribution	2/95	74	47
Rise of the Robots	1/95	100	32
Royal Flush	3/95	58	42
Rugby World Cup 1995	9/95	124	70
Sage von Nietoom	3/95	70	52
Seacrambl	10/95	112	58
Scroll, The	9/95	64	25
Sensible World of Soccer	12/95	76	79
Shanghai: Great Moments	9/95	118	79
Silent Steel	11/95	94	45
Silverlood	8/95	98	17
Sim Isle	12/95	98	48
Sim Tower	7/95	98	76
Sim Town	8/95	62	65
Simon the Sorcerer 2	9/95	52	83
Skaphander	12/95	138	48
Skins Game at Bighorn	11/95	62	38
Slam City	6/95	88	37
Slipstream 5000	6/95	76	74
Space Federation	2/95	96	56
Space Quest 6	9/95	58	54
Spectre VR CD	7/95	80	48
Star Trek TNG: A Final Unity	7/95	66	82
Steel Panthers	12/95	118	63
Stone Racers (BC Racers)	4/95	96	70
Striker '95	8/95	108	67
Super Frog	3/95	86	47
Super Karts	5/95	64	75
Super Street Fighter II Turbo	6/95	94	70
System Shock	2/95	46	91
Tank Commander	5/95	94	64

Tenda	3/95	84	49
Terminal Velocity	7/95	88	66
The Incredible Machine 2	1/95	116	82
Thunderscape	11/95	150	63
Total verrückte Rallye, Die	6/95	108	50
Tower Assault	6/95	112	60
Transport Tycoon Deluxe	12/95	88	82
Transport Tycoon World Editor	4/95	103	82
Triazole	10/95	108	61
Turrican 2	12/95	102	64
U.S. Marine Fighters	10/95	74	86
Ultimate Body Blows	2/95	88	60
Under a Killing Moon	1/95	62	71
Universe	1/95	86	39
US Navy Fighters	1/95	56	86
USS Ticonderoga	6/95	104	63
Vid Gnd	1/95	80	63
Virtual Golf, The Scottish Open	8/95	102	49
Virtual Pool	7/95	82	79
Virtuoso	2/95	50	52
Vortex, The	9/95	60	14
Voyeur	2/95	68	42
Wacky Wheels	2/95	80	68
Warcraft	1/95	120	83
Warriors	7/95	116	73
Warword vs Comanche 2.0	11/95	86	83
Wetlands	12/95	100	81
Whale's Voyage 2	11/95	152	54
Whizz	8/95	112	48
Whoop	12/95	136	38
Wing Commander 3	2/95	32	89
Wings of Glory	2/95	52	69
Witchaven	12/95	126	74
Woodruff and the Schmilbe of Azimuth	3/95	62	73
World Cup Golf	2/95	104	45
Worms	12/95	108	69
WWF Wrestlemania	11/95	154	72
X-Wing	1/95	74	78
XCams: Terror from the Deep	5/95	98	74
Zephyr	1/95	76	38
Zoop	12/95	115	71
Zorro	7/95	114	35

(* indiziertes Spiel, daher keine Wertung)



■ HALL OF FAME

<u>Spiele</u>	<u>Ausgabe</u>	<u>Seite</u>
Battle Isle	6/95	114
Dune 2	8/95	114
Dungeon Master	4/95	104
Gunship	11/95	156

Spiele	Ausgabe	Seite
It came from the Desert	1/95	140
Legend of Kyrandia, The	5/95	108
PGA Tour Golf	12/95	156
Pool of Radiance	10/95	116
Red Baron	3/95	90
Space Quest	7/95	120
Speedball 2	9/95	132
Wing Commander	2/95	110

■ SPIELE IM VERGLEICH

Thema	Ausgabe	Seite
Adventures	11/95	160
Billingspiele: Klassiker neu aufgelegt	8/95	44
Flugsimulationen: Propellermaschinen	4/95	52
Flugsimulationen: Weltraum	5/95	42
Prüfungsspiele	12/95	62
Rollenspiele	3/95	94

■ TIPS & TRICKS

Spiele	Ausgabe	Seite	Tip-Art
3D Lemmings	10/95	164	Codes
A4 Networks	11/95	228	Tips
Aces of the Deep	6/95	160	Tip
Action Soccer	8/95	158	Hex
Aladdin	6/95	160	Tip
Alone in the Dark 3	5/95	134	Lösung
Amos	5/95	150	Tip
Battle Dome	8/95	158	Tips
Battledrome	11/95	228	Tip
Bling	8/95	157	Lösung
Bratforge	6/95	138	Lösung
Blackhawk	2/95	158	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	5/95	150	Cheat
Bundesliga Manager Hattrick	1/95	193	Tip
Bureau 13	6/95	142	Lösung
Buried in Time	10/95	142	Lösung
Chaos Control	7/95	160	Hex
Colonization	2/95	158	Tip
Colonization	3/95	143	Cheat
Command & Conquer	12/95	192	NOD + Karten
Command & Conquer	11/95	210	Strategien + GDI-Missionen
Creature Shock	3/95	128	Lösung
Creature Shock	3/95	143	Cheat
Crusade	12/95	204	Strategien
Crusader: No Remorse	12/95	206	Lösung
Cyberia	3/95	120	Lösung
Daedalus	7/95	144	Lösung
Dark Forces	5/95	144	Cheats+Tips
Dark Forces	6/95	152	Lösung
Dark Sun 2	3/95	143	Cheat
Dark Sun 2	7/95	156	Lösung
Das Amt	5/95	140	Tips
Death Gate	2/95	150	Lösung
Descent	6/95	150	Gebühmler
Descent	7/95	160	Cheat

Discworld	6/95	146	Lösung
Dragon Lore	2/95	146	Lösung
Dungeon Master 2	10/95	154	Lösung
Earthsiege	3/95	143	Tips
Earthsiege	11/95	228	Tip
Estancia	2/95	144	Lösung + Karte
Flight of the Amazon Queen	8/95	142	Lösung
Formula One Grand Prix	8/95	158	Hex
Full Throttle	9/95	174	Cheat
FX Fighter	10/95	146	Tips
Guilty	8/95	154	Lösung
Heretic	3/95	143	Codes
Heaven	12/95	212	Codes
Hi-Octane	9/95	170	Tips
Hi-Octane	11/95	228	Cheat
High Seas Trader	11/95	228	Tips
Highway Hunter	6/95	160	Cheat
Hohlenwelt Saga	3/95	134	Lösung
Hurra Deutschland	1/95	189	Tips
Inferno	4/95	156	Cheat
Jagged Alliance	7/95	146	Lösung
Jagged Alliance	9/95	174	Hex
King's Quest 7	2/95	136	Lösung
König der Löwen	5/95	150	Cheat
Kyrandia 3 (Malcom's Revenge)	2/95	140	Lösung
Last Dynasty	10/95	148	Lösung
Little Big Adventure	3/95	138	Lösung
Lollipop	1/95	193	Codes+Tips
Last Eden	7/95	150	Lösung
Lathar Mathäus Super Soccer	5/95	150	Tips
Magic Carpet	1/95	180	Tips
Magic Carpet	4/95	156	Cheat
Master of Magic	1/95	190	Strategien
Master of Magic	9/95	174	Tip
Medieval 2	10/95	164	Cheats
Medieval 2	11/95	220	Tips
Metal Marines	5/95	150	Codes
NASCAR Racing	8/95	152	Tips
NBA Live '95	6/95	160	Tips
NBA Live '95	7/95	160	Tips
Need for Speed	12/95	212	Hex
NHL Hockey '95	4/95	156	Cheat
NHL Hockey '95	1/95	183	Tips
Noctropolis	3/95	130	Lösung
Novastorm	3/95	143	Gebühmler
One Must Fall	2/95	158	Hex-Codes + Cheat
Pacific Strike	2/95	158	Tip
Panzer General	4/95	150	Strategien
Paparazzi	12/95	198	Lösung
Phantasmagoria	11/95	206	Lösung
Power Drive	4/95	156	Codes
Prisoner of Ice	8/95	144	Lösung

Prototype	6/95	159	Tips
Quarantine	2/95	158	Codes
Rise of the Triad	4/95	156	Codes
Sim Tower	7/95	160	Hex
Sim Tower	10/95	164	Tips
Simon the Sorcerer 2	9/95	164	Lösung
Slipstream	8/95	148	Lösung
Space Quest 6	9/95	160	Lösung
Star Trek: A Final Unity	9/95	172	Lösung
Sternenschweif (DSA 2), Teil 1	1/95	184	Lösung
Sternenschweif (DSA 2), Teil 2	2/95	156	Lösung
Stone Prophet, Teil 1	10/95	150	Lösung
Stone Prophet, Teil 2	11/95	224	Lösung
Super Street Fighter 2 Turbo	9/95	174	Tip
System Shock	1/95	193	Cheat
System Shock	3/95	143	Tip
Terminal Velocity	7/95	160	Cheat
Terminal Velocity	9/95	174	Extralevel
Tony & Friends (Kellogg)	3/95	142	Lösung
Transport Tycoon	2/95	158	Tip
Transport Tycoon	4/95	140	Tips
Transport Tycoon	5/95	148	Tips
Transport Tycoon	6/95	160	Tip
Tricky Guilty	5/95	150	Cheat
Tube	5/95	150	Cheats
Tyrian	12/95	212	Codes
US Navy Fighters	4/95	140	Tips
Virtual Pool	8/95	158	Tips
Vollgas/Full Throttle	7/95	152	Lösung
Wacky Wheels	3/95	143	Cheats
Wacky Wheels	5/95	150	Tip
Workraft	4/95	152	Strategien
Warriors	9/95	174	Cheats
Wing Commander 3	3/95	124	Tips
Wing Commander 3	9/95	174	Cheat
Wing Commander 3	4/95	142	Lösung
X-Wing CD Collection	6/95	145	Tips



■ PREVIEWS

Spiele	Ausgabe	Seite
3D-Lemmings	2/95	8
Abuse	12/95	12
Action Soccer	6/95	8
Ascendancy	9/95	6
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	9/95	8
Bleifuss	12/95	26
Civil War	4/95	24
CitNet	9/95	10
Command & Conquer	6/95	6

<u>Spiele</u>	<u>Ausgabe</u>	<u>Seite</u>	<u>Thema</u>	<u>Ausgabe</u>	<u>Seite</u>	<u>Thema</u>	<u>Ausgabe</u>	<u>Seite</u>
Destruction Derby	12/95	28	Wellands	11/95	30	PC Tuning: VGA-, Sound- Karten,	1/95	33
Dungeons & Keeper	10/95	8	Wing Commander 4: The Price of Freedom	12/95	8	CD-ROM-Laufwerke, Joysticks, Krimskrams		
Fade to Black	9/95	7	HARDWARE			Pentium Overdrive Chip	4/94	136
FIFA Soccer '96	7/95	6	<u>Thema</u>			Pentium-PCs im Vergleich	11/95	46
Frankenstein through the Eyes of the Monster	11/95	36	3D-Max-Brille	6/95	128	Pentium-Prozessoren	12/95	174
Gene Wars	10/95	9	3DO-Blaster	2/95	128	Pro Pedals	4/95	130
Heaven	12/95	12	Aktiv-Lautsprecher	10/95	124	Quadratespeed-Laufwerke	3/95	112
Indy Car 2	12/95	24	Cyber-Helm VFX-1	1/95	16	Sega Saturn + Goldstar 3DO	9/95	12
Magic Carpet 2	8/95	8	Cybermaxx (VR-Helm)	5/95	116	Sidewinder 3D von Microsoft	12/95	168
Mission Critical	10/95	18	Cyrix 5x86	11/95	194	Sony Playstation	12/95	32
Mortal Coil	10/95	16	Edge-Grafikkarte mit NVideo-Chip	12/95	170	Virtual Pilot	4/95	130
NBA Live '95	4/95	14	FD200 M6 Multimedia Star	8/95	134			
NHL Hockey '96	7/95	7	General-MIDI-Karten	9/95	142	»KEINE PANIK!«		
Panzer General 2	10/95	22	Goldstar 3DO	9/95	12	TECHNIK-GRUNDLAGEN		
Perry Rhodan	5/95	20	Grafikkarten für Video und Spiele	8/95	126	<u>Thema</u>	<u>Ausgabe</u>	<u>Seite</u>
PGA Tour Golf '96	10/95	14	Gravis Firebird	8/95	124	3D-Grafik: Grundlagen und Technik	6/95	30
Quake	12/95	12	Gravis Ultrasound ACE	6/95	134	Bus-Systeme	7/95	138
Rabal Assault 2	7/95	8	Iamega Zip Drive 100	9/95	148	Festplatten	4/95	128
Rise of the Robots 2	8/95	10	Joysticks allgemein	3/95	116	Gameport-Support	5/95	128
Shannara	10/95	18	Matrox MGA Millennium	7/95	56	Löschen von Dateien	9/95	152
Sim Tower	5/95	22	MIDI-Karten und PC	5/95	118	Modemkauf und Installation	11/95	200
Space Marines	12/95	30	MIDI-Keyboards	5/95	122	Monitore und Super VGA	8/95	136
Star Trek: A Final Unity	5/95	23	miniConnect 34 Office	11/95	196	OS/2: Tips und erste Schritte	2/95	122
Super Karts	4/95	16	Multimedia-PCs im Test	12/95	160	Panthenriller: allgemeine Probleme	10/95	136
Terror from the Deep	4/95	20	Netzwerk-Spiele: Wie geht das?	1/95	168	Prozessor-Upgrades: so geh's	10/95	130
TFX: Eurofighter 2000	11/95	34	NVideo 3D Chip (Preview)	9/95	156	Rund ums RAM	3/95	107
This Means War	12/95	22	Orchid Kelvin 64 MPEG-Karte	2/95	126	Soundkarten	4/95	132
Wings of War	10/95	20	Orchid Wave Booster	2/95	132	Video für Windows	1/95	162
						Viren	6/95	174

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUSAMMEN JE 19.95

[illegible]

SAMMELBÄNDE 1F 25.

[illegible]

DIE RATGEBER

SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30,-
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25,-** statt... rechnen Sie selbst
- **vergleichen Sie selbst die Preise unserer CO-ROM TOP TEN!**

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19,95 je Band erhalten.

Bitte beachten Sie unsere neuen Bestellzeiten!

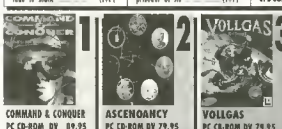
CPS FRANK NEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"¹³
BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN



VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungsscheck oder Kreditkarte	DM 5,-
bei Versand per Post-Nachnahme	DM 9,-
Über Nachnahme kann die Post zusätzlich DM 3,- Zehlehnungsmi-	

FRANK HEIDAK



TELEFONVERKAUF MO.-FR. 10⁰⁰-14⁰⁰ UHR **TELEFON (0221) 97 010 97**
ACHTUNG: NEUE BESTELLZEITEN!

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufrufnummern zur Verfügung

Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit **FAXGERÄT (0221) 97 010 99**

Wir befehlen, dass die vorgenannte Geschäftsbesorgung dem Geschäftsführer, Bestenfalls dem Zweitschreiber, erteilt wird. Die Geschäftsführer können diesem weiteren Befehl, Bescheid zu geben, nur durch schriftliche Mitteilung widersprechen.

AUFTRAGGEBER PP 0196

die linke oben bzw. links einfügung der gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte

NAME, VORNAME

Die Anzeige aus bzw. kopieren sie fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER! STRABE *****

ACHTUNG - HARDWARE:
Inseri Großhandel in Karszen, Modulen.

PLZ ORT

ihren Händlerkatalog senden wir Ihnen gern

TELEFON KUNDEN-NR. (falls vorh.)

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Mit Freigabe dieser Anzeige werden unsere Angebote selbst
AUFTRAGGEBER PP 0196

NAME, VORNAME

STRABE *****

[illegible]

TELEFON: _____ KUNDEN-NR. (falls vorhanden) _____

RECEIVED: _____

■ SOFTWARE

Titel	Ausgabe	Seite
20. Jahrhundert – 1933 bis 1945, Das	11/95	178
25 Jahre Mandantendigung	1/95	54
3D Alias	10/95	42
3D Game Construction System	12/95	52
3D Studio	6/95	26
3DFF	6/95	33
500 Nations	7/95	126
64'er CD	12/95	48
Abenteuer Wellraum	1/95	52
ADAC Special: Auto '95	1/95	50
Airbus A340	4/95	44
Alajado Kreuzfahrt	6/95	42
Amnesty Interactive	9/95	39
Around Hollywood	7/95	127
Assembly 1994 CD	5/95	36
Beachclub '68	1/95	50
Beachclub '70	3/95	39
Beavis and Butt-head	9/95	38
Bernard of Hollywoods Marilyn	8/95	42
Best of Manfred Deix	4/95	44
Bike World	3/95	40
Bob Dylan: Highway 61 Interactive	5/95	32
Brief History of Time	2/95	23
CD-Inside: Spiele	2/95	24
Cinemania '96	12/95	50
Comp. I	9/95	38
Complete after Dark	2/95	23
Corel All Movie Guide	9/95	34



Encanto '95	3/95	38
English 1 Plus	10/95	40
Erlebnis Mer sch	5/95	36
Evangelien, Die	9/95	32
Frank Lloyd Wright	4/95	50
Gamerunner	4/95	40
Garten, Mein schöner	11/95	180
God's Groove – Rain Falls	12/95	58
Greatest Paper Airplanes	2/95	24
Guinness CD Rekorder	4/95	42
H.R. Giger's Screensaver	6/95	42
Interactive Herbie	7/95	127
Kids on Site	6/95	38
Klick & Play	1/95	48
LexiROM	5/95	30
Louvre	6/95	36

Luxuria	8/95	42
Major Tom '94	3/95	39
Marilyn Monroe	6/95	43
Marian Screen: München	7/95	130
Microsoft Dogs	9/95	30
Microsoft Wine Guide	6/95	43
Monty Python's complete waste of time	2/95	20
Moral Judgement	8/95	42
Motivator	10/95	44
München und Oktoberfest	11/95	180
Music DJ	6/95	42
Musiquiz	6/95	43
No World Order	2/95	23
Omnipedia	11/95	176
Passion for Art	10/95	38
Paul Gilbert's Masterclass	5/95	34
Pornographie am PC: Die große Lust	4/94	36
Radar	12/95	58
ran Multimedia: Bundesliga	3/95	34
Reisepool Filmlexikon	7/95	128
Saturday Night Live	1/95	50
Secrets of Stargate	7/95	127
Spaß am Sex	9/95	39
Spirit of Snowboarding	3/95	40
Star Trek TNG Manuel	1/95	52
Star Trek TNG Screensaver	1/95	52
Star Trek Technical Manual	12/95	58
Stereoworld	4/95	42
Take your best shot	3/95	36
Techno Trance Music	3/95	39
Tennis, Alles über	11/95	180
The Mask – The Origin	3/95	40
The Way Things Work	2/95	26
TV und Kino digital	10/95	44
U-96 Club Bizarre	2/95	22
Welt der Briefmarken	10/95	44
Welt der Tiere	9/95	38
Weltmeisterschaften	4/95	44
Werner CD-ROM, Die	11/95	174
Windows 95 und DOS Spiele	9/95	22
Windows 95: erste Schritte	10/95	50
Windows 95: Installation	11/95	188
Windows 95: Preview	8/95	34
Wolf	5/95	36
Women of Playboy	4/95	42
World Cup Champions	2/95	24

■ PC JUNIOR - EDUTAINMENT-SOFTWARE

Titel	Ausgabe	Seite
Adam Riese	4/95	47
Adi	2/95	28
Aladin und die Wunderlampe	3/95	42
Asterix – Die große Reise	7/95	134

Blab – Schlammsschlacht 3D	6/95	46
Comix	4/95	48
Fräschkönig, Der	8/95	40
Kiyoko und die Diebe der Nacht	5/95	70
Mathe Blaster 2/ Alge Blaster	9/95	36
Mathe Workshop	11/95	182
Mazai und Prof. Rebus	12/95	56
Merlin's Mathe	2/95	30
Multimedia Sprachlernmethode Englisch	1/95	160
Ollis Welt	10/95	48
Playtoons: Onkel Archibald	5/95	38
Ronnie im Erdbeer-Zauberland	10/95	46
Spaß mit Blupi	1/95	161
Teddy's großes Abenteuer	8/95	41
Thinkin' Things	3/95	43
Tuneland	6/95	44
Urmels Film-Studio	7/95	136
Zurk und die Tiere des Regenwaldes	11/95	184

■ SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN

Titel	Ausgabe	Seite
3D-Grafik-Programme (Render)	6/95	24
Ace	7/95	124
Aethra Chronicles	2/95	118
Breakfree	9/95	134
DCC Pro 3	5/95	112
Decimation	6/95	116
Econ's Arena	4/95	122
Fields of Battle	11/95	170
Flying Tigers	12/95	184
Framed	9/95	136
Funball	8/95	116
Games for Daze	11/95	170
Highway Hunter	3/95	102
Inner Space	4/95	122
Krypton Egg	3/95	102
Laser Light	3/95	102
Locomotion Panic	12/95	185
Madragon	4/95	124
MemInfo 4.00 Plus	10/95	119
Mharejagong	8/95	117
Neopaint 3.1	6/95	116
Outer Ridge	10/95	118
Rollin	9/95	134
SFS PC (Segelflug)	2/95	118
Six Feet Under	7/95	125
Space Miniature Golf	10/95	118
Stardots	2/95	118
Stars	11/95	171
Street Shuffle	2/95	119
Teen Agent	8/95	116
Terrace	9/95	136
Tubes	3/95	103
TZ Minigolf	12/95	184
VinyGoddess of Mars	7/95	124
Warpeth	4/95	124
Win'War 2	6/95	116

CHEWY

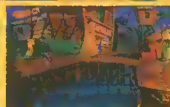
ESC vom F5

WARD
Games

*"Liebesvolle
Hintergrund-
grafiken, eine abge-
drehte Story und
professionelle Charakter-
animationen machen Chewy zum
besten deutschen Adventure des Jahres"*
(POWER PLAY 12/95)



Bestaunen Sie zahnmedizinische
Sensationen!



Lasen Sie sich durch das
atemberaubende Nachtleben von Big
City treiben!



Bauen Sie unaufgeräumte Speicher zu
begehrten Gewächshäusern aus!



Und erleben Sie, was passiert, wenn
dieser Herr zu früh geweckt wird!



FORMAT: PC CD-ROM • Händlerpakete erhältlich!
Blue Byte Software GmbH • Eppinghafer Straße 150 • D-45468 Mülheim a.d. Ruhr • Fax: +49 (0)208-45088-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer
URL: <http://www.bluebyte.de/bb.html>



JAHRESINHALT

'95

WERBESPIELE

Titel	Ausgabe	Seite
Clearman	3/95	104
Crazy Circus	5/95	113
Eddie M.	3/95	105
Ping Pong Polo	3/95	104
Rosender Reporter	3/95	105
Tricky-Quiky	3/95	104

BIZARRE ANWENDUNGEN

Titel	Ausgabe	Seite
Aerobic	8/95	118
Beate Ulisse Sexy CD-ROM	7/95	131
Bravo Hits Interactive	4/95	126
Culture Tattoo	10/95	122



Dreams come true	2/95	120
Ghosts	3/95	106
Gitarren-Lernkurs	1/95	158
Interactive Fly Fishing School	11/95	186
P.A.W.S.	9/95	138
Pharo Hypnosis	5/95	114
Roswell - The Original	12/95	60
Win Comping	6/95	118

STREITGESPRÄCHE & INTERVIEWS

Thema	Ausgabe	Seite
Bob Bates	10/95	19
Deutsche Programmierer	12/95	40
Flight Unlimited vs. Flight Simulator 5.0	7/95	50
Internet, FIDO oder CompuServe?	4/95	120
Konsolen gegen PC	11/95	26
Logic Factory	11/95	32
NHL Hockey '96-Programmierteam	8/95	24
OS/2	1/95	24
Peter Malynoux	10/95	10
Qualität deutscher Übersetzungen	6/95	20
Richard Garriot	1/95	8
Sid Meier	1/95	10
Sinkender Anspruch in PC-Spielen	10/95	34
Smudo und sein PC	10/95	123
Thomas Dolby	4/94	18
Westwood	12/95	20

X-Base / Computersendungen im Fernsehen	2/95	12
Zensur in deutschen Versionen	9/95	20

BUG-REPORT

Titel	Ausgabe	Seite
1942: Pacific Air War	3/95	100
Acas of the Deep	5/95	110
Battle Isle 2 Data Disk	2/95	113
Colonization (engl.)	5/95	110
Command & Conquer Videos	12/95	182
Crusade Modern-Patch	11/95	712
Crusade und Null-Modem-Probleme	10/95	120
Cyberia	3/95	111
Cyrix	1/95	156
Dark Forces	5/95	110
Dark Forces Patch	8/95	120
Dark Sun 2	1/95	156
Dawn Patrol Patch	11/95	172
Descent	7/95	122
Descent Patch	8/95	121
Discworld	8/95	121
Dungeon Master 2	10/95	120
Earthsiege Patch	4/95	106
First Encounters	10/95	120
Flight Unlimited Patch	11/95	172
Frontier 2: First Encounters Patch	6/95	120
Frontier: First Encounters Patch	8/95	120
Frontier: Patch 1.05	9/95	139
Hi Octane Update	12/95	182
Jagged Alliance Patch	7/95	122
King's Quest 7	2/95	113
Lords of Midnight 3 Upgrade	11/95	172
Master of Magic	1/95	156
Mech Warrior 2 Add-On: Netmech	12/95	182
Mech Warrior 2 Cheat	11/95	172
Menzaberranz Patch	4/95	106
NASCAR Racing	3/95	111
NBA erklingt	9/95	139
Netzwerk: Allgemeines	3/95	111
Outpost	7/95	122
Outpost 1.5	9/95	139
Pacific Air War	1/95	156
Pagan Patch	4/95	106
Pentium	2/95	112
Phantasmagoria Patch	11/95	172
Primal Rage	12/95	182
Rebel Assault Patch	11/95	172
Return to Zork Patch	4/95	106
Sim Tower Update	11/95	172
Terminal Velocity Patch 1.1	10/95	120
TIE-Fighter	1/95	156
Transport Tycoon Patch	4/95	106
Virtual Pool	8/95	120
Warcraft Patch	4/95	106

Wing Commander 3	3/95	100
Wing Commander 3	7/95	122
Wing Commander Armada	3/95	100
Wings of Glory	5/95	110
World Cup Golf Patch	4/95	106

AKTUELL

Thema	Ausgabe	Seite
7th Level zeigt Monthly Python	2/95	10
Berkley-Systems: After Dark & Co.	4/94	26
Blue-Byte-Firmenbesuch	4/95	22
Buchmesse 95, Frankfurt	12/95	36
CaBä '95	5/95	16
CES 1995, Las Vegas	3/95	8
CES 1995, Las Vegas, 2. Teil	4/95	8
Comdex in Las Vegas	1/95	18
Computer '94 in Köln	1/95	14
Darkening - Die Dreharbeiten	8/95	6
Die besten PC-Spiele '94	1/95	142
ECTS Autumn '95, London	11/95	8
ECTS Spring '95, London	5/95	6
Electronic Entertainment Expo (E3)	7/95	12
Electronic Entertainment Expo (E3)	8/95	16
Geschichte des Computerspiels 1967-84	1/95	152
Geschichte des Computerspiels 1985-89	2/95	114
Interplay-Besuch	12/95	14
Jahresinhalt '94	1/95	172
Jahresrückblick 1994	1/95	144
Online-Dienste-Special	4/95	107
Papikomm 95	10/95	26
Siemens-Besuch	8/95	12
Sunflowers-Besuch	10/95	24
Westwood-Besuch	3/95	22

ONLINE-NEWS

Thema	Ausgabe	Seite
America Online	12/95	186
Bank 24	12/95	188
Bildschirmschoner kostenlos	12/95	192
BITX gibt Gas	6/95	122
Buchbestellung per Internet	12/95	193
Bundesliga-Tiprunde	12/95	188
Europe Online	12/95	186
Filmstudios im Internet	10/95	54
Hollywood in CompuServe	10/95	55
Internet made easy	6/95	122
Internet bei CompuServe	12/95	188
Internet: für und wider	8/95	122
Interplay im Internet	5/95	126
Links zu TV-Serien	12/95	193
LucasArts im Internet	9/95	140
Microsoft Network	12/95	186
Online-Dienste-Special	4/95	107
Pathfinder im Internet	11/95	192
Pulitzer Webseite	11/95	192
Wolds Away in CompuServe	5/95	126
WWW-Firmenseiten	7/95	132
Yahoo	9/95	140

[illegible][illegible]

WORLDWIDE

**BBS**

USE YOUR MODEM TO DIAL!

MAKE THE CONNECTION!

SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS.

CALL NOW!

00-1-416-297-4416

International Long Distance Rates Apply. 18 or older.

etStream

JETZT ENDLICH AUCH ALS VERSAND

Software-EVK
Postfach 1243
76448 Lindheim

24 STUNDEN

Kapitelkatalog, persönlich oder Kartenzahlung

PC-CDROM

COMMANDS

SAMMENNUMMER (07247) 1254 Fax: (07247) 3548

CONQUER DV 79,99

CONQUER DV 79,99

WING COMMANDER 4 DV 95,99

sd Lemminge DA 89,99
Alfred DA 89,99
Apache Longbow DV 79,99
Ascendancy 8 DV 79,99
Battle Isle 3 DV 79,99
Cavalry DV 79,99
Cassidy DA 79,99

Der Kapitalist DV 79,99
Der Teufelsmänn DV 79,99
Bija-Sorcerer DV 79,99
Fade to Black DV 84,99
Formula One DV 98,99
Kings Quest Frix 2 DV 98,99
Heroes of
Night & Magic DV 74,99
Magic Carpet 2 DV 79,99

Monopoly DV 79,99
Need for Speed DV 79,99
NHL 96 DV 79,99
Phantasmagoria DV 87,99
Rabbel Assault 2 DV 69,99
Star Trek TNG
The Final Unit DV 99,99
Stonekeep DV 89,99
Syndicate Marines DV 79,99
Tic Tac DV 69,99
Warcraft 2 DV 79,99

CRUSADER DV 75,99

CRUSADER DV 75,99

WING COMMANDER 4 DV 95,99

11th Hour DA 89,99
Across the Rhine DV 74,99
Action Soccer DA 67,99
Alpha Family Pinball DV 79,99
Archibald DV 69,99
Battle Isle 2 +Dea DV 74,99
Bettle Isle 2 DV 64,99
King DV 87,99
Bioforce Data DV 79,99
Buried in Time DV 79,99
Burn Cycle DV 89,99
Caribbean Desaster DV 89,99
Championship Manager 2 DV 69,99
Cleaning House DV 89,99
Conquest o.E. New World DV 84,99
Crusade DV 82,99
Cyberage DV 77,99
Cyberped DV 89,99
Cyberba 2 DV 82,99
Der Druidensirke DV 74,99
Der Flaner 2 DV 89,99
Destruction Derby DV 87,99
Duncan Jumper DV 87,99
Dungeonmaster 2 DV 67,99
Fighter Dail DV 84,99
Frankenstein DV 79,99
Fk-Fighter DV 79,99

Gene Wars DV 82,99
Goblins 4 DV 77,99
Grand Prix Manager DV 89,99
Hard of Darkness DV 89,99
Hugo 3 DV 89,99
Kings Quest 1-6 DV 79,99
Kryko Diebe der Nacht DV 62,99
Knights o. Xentar DV 89,99
Lyranida DV 79,99
Lands of Lore 2 DV 79,99
Lost Eden DV 79,99
Lucas Top Adventure DV 79,99
Metal Warriors 2 DV 79,99
Metal Lords DV 79,99
Mortal Coil DV 79,99
Myst DV 69,99
NASCAR Racing DV 79,99
NASCAR Jan Tomasson DV 79,99
Panzer General 2 DV 77,99
PGA Tour Golf 96 DV 79,99
Rabbel Assault 2 DV 69,99
Rabbel Assault Del. DV 79,99
Pole Position DV 89,99
Pitfall DV 79,99
Raiders of the Ice DV 89,99
PSI Master DV 69,99
Psycho Pinball DV 79,99

Raven Trainer 2 DV 69,99
Raven Project DV 77,99
Rabbel Assault 2 DV 69,99
Seavenger DV 89,99
Sensible World o Soccer DV 79,99
Shogun DV 94,99
Shine DV 77,99
Silent Hunter DV 107,99
Silent Steel DV 89,99
Sim City 2000 Comp. DV 79,99
Sim allen Dates DV 79,99
Sim Tale DV 79,99
Sim Power DV 79,99
Slown 1, Sorcerer 2 DV 74,99
Slown 3000 DV 79,99
Star Trek Omipedia DV 74,99
Steel Panther DV 74,99
Stew 27 Sukhol DV 79,99
Terminal Velocity DV 69,99
TFF - Euro F 2000 DV 84,99
Thunder 2 DV 79,99
Thunderace DV 77,99
Thunderhawk 2 DV 79,99
Tic Tac Flipper DV 79,99
Top Gun DV 99,99
Trivial Pursuit DV 74,99
Ultima 7 Comp. DV 74,99
Vollgas DV 84,99
WhereWolf vs Comanche DV 69,99

UNDEFEINBAR ANFORDERN 1

UNDEFEINBAR ANFORDERN 1

UNDEFEINBAR ANFORDERN 1

Gene Wars DV 82,99
Goblins 4 DV 77,99
Grand Prix Manager DV 89,99
Hard of Darkness DV 89,99
Hugo 3 DV 89,99
Kings Quest 1-6 DV 79,99
Kryko Diebe der Nacht DV 62,99
Knights o. Xentar DV 89,99
Lyranida DV 79,99
Lands of Lore 2 DV 79,99
Lost Eden DV 79,99
Lucas Top Adventure DV 79,99
Metal Warriors 2 DV 79,99
Metal Lords DV 79,99
Mortal Coil DV 79,99
Myst DV 69,99
NASCAR Racing DV 79,99
NASCAR Jan Tomasson DV 79,99
Panzer General 2 DV 77,99
PGA Tour Golf 96 DV 79,99
Rabbel Assault 2 DV 69,99
Rabbel Assault Del. DV 79,99
Pole Position DV 89,99
Pitfall DV 79,99
Raiders of the Ice DV 89,99
PSI Master DV 69,99
Psycho Pinball DV 79,99

Gene Wars DV 82,99
Goblins 4 DV 77,99
Grand Prix Manager DV 89,99
Hard of Darkness DV 89,99
Hugo 3 DV 89,99
Kings Quest 1-6 DV 79,99
Kryko Diebe der Nacht DV 62,99
Knights o. Xentar DV 89,99
Lyranida DV 79,99
Lands of Lore 2 DV 79,99
Lost Eden DV 79,99
Lucas Top Adventure DV 79,99
Metal Warriors 2 DV 79,99
Metal Lords DV 79,99
Mortal Coil DV 79,99
Myst DV 69,99
NASCAR Racing DV 79,99
NASCAR Jan Tomasson DV 79,99
Panzer General 2 DV 77,99
PGA Tour Golf 96 DV 79,99
Rabbel Assault 2 DV 69,99
Rabbel Assault Del. DV 79,99
Pole Position DV 89,99
Pitfall DV 79,99
Raiders of the Ice DV 89,99
PSI Master DV 69,99
Psycho Pinball DV 79,99

Gene Wars DV 82,99
Goblins 4 DV 77,99
Grand Prix Manager DV 89,99
Hard of Darkness DV 89,99
Hugo 3 DV 89,99
Kings Quest 1-6 DV 79,99
Kryko Diebe der Nacht DV 62,99
Knights o. Xentar DV 89,99
Lyranida DV 79,99
Lands of Lore 2 DV 79,99
Lost Eden DV 79,99
Lucas Top Adventure DV 79,99
Metal Warriors 2 DV 79,99
Metal Lords DV 79,99
Mortal Coil DV 79,99
Myst DV 69,99
NASCAR Racing DV 79,99
NASCAR Jan Tomasson DV 79,99
Panzer General 2 DV 77,99
PGA Tour Golf 96 DV 79,99
Rabbel Assault 2 DV 69,99
Rabbel Assault Del. DV 79,99
Pole Position DV 89,99
Pitfall DV 79,99
Raiders of the Ice DV 89,99
PSI Master DV 69,99
Psycho Pinball DV 79,99

VERANDERUNGEN:

VERANDERUNGEN:

VERANDERUNGEN:

ALD 124 300, Postfach 1243, 76448 Lindheim
Für Bestellungen und Informationen bitte an: (07247) 1254
Fax: (07247) 3548

Veränd. nach 1996 im 1243-1243
300 1243-1243 im 1243-1243
300 1243-1243 im 1243-1243

Veränd. nach 1996 im 1243-1243
300 1243-1243 im 1243-1243
300 1243-1243 im 1243-1243

C D-Sound besser auf PC?

Ein Bekannter sagte mir, daß eine vom PC abgespielte Audio-CD besser klingt, als eine, die direkt von der HiFi-Anlage wiedergegeben wird, wenn das CD-ROM-Laufwerk mit einer Soundkarte und einem externen Verstärker verbunden ist.

Stimmt das? Wenn ja, warum? Ist dann logischerweise ein Sound Blaster 16 besser als eine ältere 8er-Karte? Läßt sich der Klang noch mit einem Roland-Wavetable optimieren, oder schert sich die Aufsteck-Karte nicht um Musik-CDs und ist nur on MIDI interessiert? (Elmor Scholk, Stuttgart)

Mit dieser Behauptung wäre die gesamte HiFi-Branche auf einen Schlag arbeitslos. Tatsächlich liefern die meisten CD-ROM-Laufwerke unter HiFi-Gesichtspunkten ein relativ schlechtes Klangbild. Der simple analoge Audio-Teil der meisten Soundkarten gibt dem Klang in Sachen Rauschen dann gewöhnlich den Rest. Eine CD klingt auf einer ardenflichen HiFi-Anlage immer besser als auf dem PC.

Die Bit-Auflösung einer Soundkarte hat nichts mit der Klangqualität einer CD zu tun. Die bereits analogen Audio-Signale, die mit einem kleinen Kabel vom CD-ROM-Laufwerk zur Soundkarte geführt werden, mischt die Karte dann mit den anderen möglichen Soundquellen zusammen. Eine 16er-Blaster klingt deshalb nicht unbedingt besser oder schlechter als eine 8-Bit-Soundkarte.

Tatsächlich interessiert sich das Roland-Wavetable-Baard oder eine x-beliebige andere Aufsteckkarte nicht für Audio-CDs. Der Wavetable-Aufsatz erklingt (unter DOS) nur dann, wenn ein Spiel es per MIDI und MPU-401 direkt unterstützt.

Windows-95-Update

Ich kaufte mir vor ein paar Tagen das Windows-95-Update auf CD-ROM und habe damit folgendes Problem: Nachdem ich den Lizenzbedingungen zustimmte, greift Windows 95 auf mein Diskettenlaufwerk zu und bricht die Installation ohne Fehlermeldung ab. Ich schickte die Version zurück. Aber mit der neuen Version war das Problem immer noch vorhanden. Microsoft riet mir zu einem BIOS-Update für Windows 95, weil einige BIOS-Versionen für Windows 95 nicht geeignet wären.

(Stefan Georgi, Schwerin)

Anders als bei der Vollversion können Sie die Update-Version von Windows 95 nur mit einer alten Windows-Version in der Hinterhand installieren. Dafür sind sowohl die Version 3.1 als auch »Windows für Workgroups 3.11« geeignet. Das Alt-Windows muß sich dazu nicht unbe-

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten.

Tips und Tricks rund um den PC

dingt auf der Festplatte befinden. Es genügt, wenn Sie dessen erste Diskette bei der Installation von Windows 95 im Diskettenschacht belassen. Deshalb greift das Setup-Programm auch auf das Diskettenlaufwerk zu.

Das Lied vom MPU

Seit rund drei Monaten heule ich neben meinem Pentium/75 auch eine »Sound Galaxy Waverider 32+« mein Eigen, die ich an kräftige 12-Watt-Aktivlautsprecher angeschlossen habe. So weit, so gut. Doch dann wollte ich endlich mal »Doy of the Tentacle« mit MT32-Sound spielen. Die Sprachorgane und die Effekte kamen einwandfrei, doch statt Musik krochen ein paar leise Störgeräusche aus den Boxen. Kann ich die Karte beim Händler auf Kulanzbasis umtauschen? Wenn nicht, könnte ein zusätzliches MIDI-Upgrade Abhilfe leisten? (Michael Herzog, Recklinghausen)

Leider ist bei der »Waverider«-Karte das MPU-Interface nicht mit der General-MIDI-Klangerzeugung der Karte verbunden (übrigens auch bei der »miraSOUND PCM 1 pra«, dem »Sound Blaster AWE 32« von Creative Labs und der »Pra Audio Wavetable 200G« von Media Vision). MIDI-Daten nehmen die Karten zwar an, leiten diese aber unbeachtet an den MIDI-Ausgang weiter, wo sie mangels MIDI-Gerät im Nuten-Nirwana versickern. Die Karte gibt also keinen Pieps von sich. Die Hersteller liefern deshalb für DOS Treiber mit, die diese Verbindung herstellen (bei Waverider der WAVETIDE-Treiber). Damit gibt es aber immer wieder mal Schwierigkeiten, vor allem in Verbindung mit Protected-Mode-Spielen. Darüber hinaus ist die Waverider-Karte nur zu General-MIDI und nicht zu MT-32 kompatibel. Wenn Ihr Händler einsehen hat, tauscht er sie vielleicht um. Eine Aufrüstung mit einem Wavetable-Modul schafft aber auch Abhilfe. Allerdings gibt es keine Module, die MT-32 100prozentig unterstützen.

Störgeräusch

Ich besitze einen 486DX2 mit der Soundkarte »Terrotec Soundsystem Gold 16« und eine Grafikkarte mit einem »Cirrus Logic GD5426/28«-Chip (BIOS-Version 1.30). Wenn ich Spiele in SVGA spiele, treten Störgeräusche in Form von Knacken auf. Das passiert allerdings nur, wenn ich die FX-Sounds aktiviert habe. Bestes Beispiel dafür sind »NBA Live '95« und »NHL Hockey '95«. Die Spiele laufen

in VGA bestens, aber sobald die Menüs in SVGA dargestellt werden, beginnt das Knacken wieder. Wo könnte der Fehler liegen und wie kann man ihn beheben?

(Alexander Weiß, Hürth)



Die Update-Version von Windows 95 läßt sich nur installieren, wenn eine frühere Version von Windows zur Hand ist

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games testen oder Computerschulungen lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder lassen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden

Info ☐ Info ☐ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielsoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek und Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an.

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schreigel Str 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:

04686 GRIMMA

Gartenstrasse 77P

Tel. 03437 910081

06122 HALLE

Lisa Mathen-Str.

612 V33

09111 CHEMNITZ

Eisenstraße 7

Tel. 0371-441360

16580 EISENHUTTENSTADT

Friedenstraße 28

Tel. 03284 72995

18234 FRANKFURT/ODER

August-Beck-Str. 16

Tel. 0338 4001288

22041 HAMBURG

Wandmuthstr. 57

Tel. 040-6528236

35066 FRANKENBERG

Linnertstraße 2

Tel. 06451-20056

39112 MAGDEBURG

Hendrichsle 5

Tel. 0172-3003148

41236 NONCHENGLADACH-Rayndt

Linderstraße 152

Tel. 02156-43951

NEU NEU NEU

47167 DUISBURG

Otto-Hahn-Straße 7

Tel. 0203-565777

47441 MOERS Online Cafe

Neuer Wall 2-4

Tel. 02841-21704

48018 MUNSTER

Weseler Straße 48

Tel. 0251-524001

49076 OSNABRÜCK

Münsterstraße 62

Tel. 0541-434792

52349 DÜREN Online Cafe

BATTLETECH-ZENTRUM

GAMES WORKSHOP

Josef Schreigel Str 50

Tel. 02421-28100

58564 NEUWIED

Herrmannstraße 19

Tel. 02631-352330

75172 PFORZHEIM Online Cafe

Zehrenstraße 11

Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN

Königsweiser Straße 5

Tel. 089 7495956

98056 BAMBERG

GAMES WORKSHOP

Udine-Königsstr. 10

Tel. 0951-202210

99084 ERFURT

Meinbergstraße 20

Tel. 0361-5621656

Mageburger Allee 145

Virtuality Cafe

MultiMedia Soft DURO

52349 DÜREN,

Tel. 02421-28100

Josef Schreigel Str 50

FAX 02421-281020

FunWare

PC CD Rom

AKTUELL

Ascendancy	798 G\$
Command & Conquer	669 G\$
Crusader: No Remorse	669 G\$
Fade to Black	749 G\$
Need for Speed	669 G\$
NHL Hockey 95	669 G\$
Simon Sorcerer 2	749 G\$
US Navy Fighter Gold	749 G\$
Vollgas	799 G\$
Magic Carpet 2	759 G\$
Weierwolf vs. Comm.	759 G\$
Ultima 7 Collect	268 G\$
System Shock	268 G\$
Haros & M&M	669 G\$
Hexen	669 G\$
Destruction Derby	669 G\$
FFA Soccer 95	669 G\$
RAM Soccer	709 G\$
Cassini II	749 G\$
Fatal Racing	569 G\$
Star Trek: Enterprise	919 G\$
Stone Keep (ORGUS & Buch)	869 G\$

Worbel Assault 2

n.b.

Rabcraft 2

759 G\$

TFX Eurofighter 2000

799 G\$

Wing Commander 4

669 G\$

Cybermage

669 G\$

Wipe Out

799 G\$

The Dig

n.b.

Cy Net

n.b.

Schatten über Riva

DSA3

799 G\$

Droid

829 G\$

Metal Lords: Inner Circle

759 G\$

Police Quest SWAT

n.b.

Allied General

n.b.

Formula: One Manager

n.b.

Elder Sc 2: Daggenfall

n.b.

Grand Prix 2

n.b.

Quake

n.b.

Sorcerer (Bluffs)

n.b.

Stonewall

n.b.

Top Gun: First & Will

n.b.

Stunt Hunter

n.b.

THrustmaster Formula T2

2869 G\$

CD Flightstick Pro

839 G\$

Grevia Gamepad

378 G\$

über 100 Erotik CD's - Liste anfordern

dv., deutsche Version

dv., deutsche Anleitung

us Import

n.b., Preis bei Drucklegung nicht bek.

Auszug aus Liste

Winter 95

SHOP INNSBRUCK

ANOEGHSTR. 85 / 6020

Tel.: 0512 / 39 26 26

SHOP WIEN

LINDENGASSE 28 / 1070

Tel.: 0222 / 52 22 3 66

VERSANO

ED. BOEUM GASSE 8 / 6020

Tel.: 0512 / 36 14 41

FAX: 0512 / 36 14 42

Express&NN Gebühr: 60,-

Bez. per NN-Eurocard-Visa

Bei Bestellung - 15.00,-

Lieferung in 24 h. (log. Art.)

Angebene Preise sind Versandpreise,

früher und Preisänderungen vorbehalten

PS: Auch wir Österreichler dürfen in diesen

deutschen Hoffen kein indiziertes Spiel bewahren

Preisliste Winter 95

kostenlos anfordern

Grobhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

SONY
PSX

PEG

SNES

Wir liefern auch:

CD-ROM-Laufwerke

Controller

Festplatten

Grafikkarten

Joysticks

Kabel

Motherboards

Netzwerkzubehör

PC-Gehäuse

Soundkarten

Bitte nur

Händler-

anfragen!

Grob Electronic
Computerspiele + Zubehör

Passauer Straße 13

D-94133 Röhnbach

Tel. 0 85 82 / 96 05-0

Fax 0 85 82 / 96 05-99

Mystic Computer Parts

M. Kamps & T. Lumburg EDV Handels-GbR

Top Hard Ware zu Top Preisen

Produktpalette werden auch

Aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

Matheboards

ASUS 686/33 200 MB 222,-

ASUS 686/33 200 MB 247,-

ASUS 686/33 200 MB 355,-

ASUS 686/33 200 MB 409,-

ASUS 686/33 200 MB 456,-

Festplatten

WD 2020 80 MB 320,-

WD 2020 100 MB 373,-

WD 2020 160 MB 409,-

Maxtor 2105AP 160 MB 409,-

SeagateDeskTop 128 MB 373,-

Quantum Fireball 160 MB 373,-

Festplatten

Quantum Fireball 100 MB 455,-

Quantum Fireball 200 MB 579,-

Quantum Atlas 210 MB 1241,-

Quantum Fireball 420 MB 1659,-

Quantum Atlas 420 MB 1047,-

Comex CP1000 1000 MB 450,-

Comex CP1000 2147 MB 1103,-

Comex CP1000 4094 MB 1739,-

Controller

EIDE VLB 16.8 MB 30,-

EIDE VLB 16.8 MB 48,-

Side Junction Pro VLB 8 MB 104,-

Controller

MDR 810 SCSI-2 PCI 108,-

Adaptec 2940 SCSI-2 PCI 359,-

Adaptec 2940 SCSI-2 PCI 670,-

CPUs

AMD DX4 120 173,-

Pentium 80 421,-

Pentium 100 522,-

Pentium 120 898,-

Pentium 133 802,-

Speichermodule

8 MB DR2 211,-

8 MB DR2 211,-

16 MB DR2 422,-

32 MB DR2 844,-

4 MB EDO-RAM 242,-

8 MB EDO-RAM 478,-

16 MB EDO-RAM 1031,-

Grakkarten

Diamond StealthView 1 MB DRAM 274,-

Diamond StealthView 2 MB DRAM 320,-

Diamond StealthView 4 MB DRAM 402,-

Diamond StealthView 8 MB DRAM 534,-

Diamond StealthView 16 MB DRAM 858,-

Diamond StealthView 32 MB DRAM 1041,-

Diamond StealthView 64 MB DRAM 1304,-

Spez. Mirolog 16 MB DRAM 408,-

Spez. Mirolog 32 MB DRAM 428,-

Spez. Mirolog 64 MB DRAM 448,-

Spez. Mirolog 128 MB DRAM 468,-

Spez. Mirolog 256 MB DRAM 488,-

Spez. Mirolog 512 MB DRAM 508,-

Spez. Mirolog 1024 MB DRAM 528,-

Spez. Mirolog 2048 MB DRAM 548,-

Spez. Mirolog 4096 MB DRAM 568,-

Spez. Mirolog 8192 MB DRAM 588,-

Spez. Mirolog 16384 MB DRAM 608,-

Spez. Mirolog 32768 MB DRAM 628,-

Spez. Mirolog 65536 MB DRAM 648,-

Spez. Mirolog 131072 MB DRAM 668,-

Spez. Mirolog 262144 MB DRAM 688,-

Spez. Mirolog 524288 MB DRAM 708,-

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tipp und Tricks rund um Ihren PC

Wenn eine Soundkarte knackt, deutet das meistens darauf hin, daß die Programmierer einer Software nicht aufgepaßt haben. Da die Geräusche allerdings nur bei SVGA auftreten, könnte auch die Grafikkarte daran schuld sein. Einzige Möglichkeit das heraus zu finden: Sie tauschen die Karte testhalber gegen eine andere aus (zum Beispiel von einem Bekannten). Wenn es dann nicht mehr knackt, ist tatsächlich die Karte daran schuld. Probieren Sie auch einmal aus, die Soundkarte möglichst weit entfernt von der Grafikkarte und dem Disketten-/Festplatten-Controller in den PC zu stecken. Das beseitigt manchmal auch andere Störgeräusche (Zirpen, leises Flüstern).

Speicherwahn

Mich interessiert, ab einem Spiel, das auf der Verpackung 8 MByte RAM angibt, diese Menge an Arbeitsspeicher speziell zur Verfügung gestellt werden muß. Oder reicht es, wenn mein Gesamtsystem mit 8 MByte ausgestattet ist? Weiter würde ich gerne wissen, ab mir eine spielbare Demo (wenn es auf meinem Rechner läuft) Auskunft darüber geben kann, ob auch die Vollversion auf meinem System voll lauffähig ist. Meine letzte Frage ist, ab Spiele auch mit weniger als der angegebenen Rechnerleistung auskommen können? (S.C. Pfender, Bann)

Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Speicherangabe auf der Verpackung eigentlich immer auf das in den PC eingebaute Gesamt-RAM. Man sollte es aber generell meiden, beim Start von DOS-Spielen irgendwelche Programme im Hintergrund laufen zu lassen. Eine spielbare Demo können Sie leider nicht für eine Speicher-Abschätzung heranziehen. Da die Programmierer den internen Aufbau für die Demo ändern müssen, hat diese oft andere Speicheranforderung als die Vollversion. Die minimalen Hardware-Anforderungen sollten Sie in jedem Fall beachten. Eine schlechtere Rechnerleistung führt meistens zu deprimierenden Resultaten, die den Spielspaß abwürgen.

CD mit Boot-Diskette

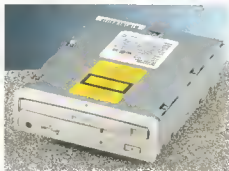
Mittlerweile wird ja fast alles auf CD geliefert. Nach erfolgreicher Installation eines Spiels kommt die Meldung: »Nicht genügend Arbeitsspeicher, um das Spiel laufen zu lassen.« Früher war das kein Problem, da hat man einfach eine Boot-Diskette erstellt. Heute bereitet uns das Schwierigkeiten, denn per Boot-Disk gestartet wird einfach nicht mehr auf das CD-ROM-Laufwerk zugegriffen. Selbst nach Übernahme aller Einträge aus der CONFIG.SYS und der AUTOEXEC.BAT will es einfach nicht klappen – es gibt kein Erkennen des CD-Laufwerks, das aber zum Spielen mit der CD gebraucht wird. (Samih & Heike Baraka, Berlin)

Für den Betrieb der CD sind zwei Programme notwendig. Eines ist als Treiber in der CONFIG.SYS eingetragen. Sie erkennen ihn daran, daß ein Eintrag in seiner Kommandozeile »MSCD001«, »MVCD001«, »12345678« oder ähnlich lautet. Diesen Treiber (sein Name steht hinter DEVICE=; bei Mitsumi ist es zum Beispiel MTMCDAS.SYS oder MTMCDAS.SYS) müssen Sie auf die Diskette kopieren. Außerdem benötigen Sie noch das Programm MSCDEX.EXE, das von der AUTOEXEC.BAT gestartet wird. Sie finden es entweder im MS-DOS-Verzeichnis Ihrer Festplatte oder im Verzeichnis für die Soundkarten- oder CD-ROM-Programme. Zum Schluß müssen Sie auf der Diskette in der CONFIG.SYS und der AUTOEXEC.BAT noch die Pfade auf die Treiber ändern. Wenn hier zum Beispiel LOADHIGH \DOS\MSCDEX.EXE steht, müssen Sie das in LOADHIGH \MSCDEX.EXE ändern.

Lautes Mitsumi

In letzter Zeit machte mein Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi immer solche Geräusche, als ab es im Inneren Bäume mit seinen Zahnrädern zersägen würde. Wenn »Cammand & Conquer« eine Animation laden möchte, hält man sich die Ohren zu und wartet nügelkavend ab, bis sich das CD-ROM nicht gleich zerlegt. Also habe ich das Ding als angehender Elektriker und leidenschaftlicher PC-Aufschrauber geöffnet, und siehe da: Eine Nichtigkeit war Auslöser für das große Problem. Der gelbe Aufkleber, der das Gerät als »Laser Klasse 1« kennzeichnet, klebt genau über einer Vertiefung mit einer lacker gelagerten Schraube. Diese hält das Gewicht, das sich auf die CD legt, und sie leicht an den Drehsackel presst. Durch den Kleber stockt sich die CD langsamer, und dadurch kam es wiederum zu den Geräuschen und zu argen Verzögerungen beim Lesen einer CD. Ich habe einfach den Aufkleber abgerissen, und schon hört sich alles wieder normal an.

(Ronal Lock, Berlin)



Ein harmloser gelber Aufkleber ist für die Störgeräusche beim Mitsumi FX-400-Laufwerk verantwortlich

Vielen Dank für diesen Hinweis – auch im Namen der zahlreichen Mitsumi-Besitzer, die uns diesen Monat genau dazu einen verzweiferten Brief schrieben...

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versieht Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Darnacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
treff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Wolfgang Bilderdienst

Visionen gab es immer. Diese Vision ist neu!

Fernseh-Abend, Radio- und Plattenhören – das war gestern. Home Entertainment ist heute: Interaktiv, multimedial, zukunftsweisend. HIFIVISION ist das Magazin für Home Entertainment!

JETZT NEU!
Ab sofort im
Zeitschriften-
handel für 5 Mark.

VISION
DAS ERLEBNIS HOME
ENTERTAINMENT





Sie wallen Ihre Meinung über PC Player las- werden oder sich zu allgemeinen Computerthe- men äußern?

Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Darnacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuServe.com«.

Massensperrfeuerkanone?

Gestern habe ich mir mal wieder zwei neue Programme zugelegt: »Command & Conquer« und »Ascendancy«. Bei C&C wußte ich ja, daß es eine an deutsche Verhältnisse angepaßte Version sein würde. Womit ich nicht gerechnet hatte, war die alberne Aufmachung des deutschen Handbuchs. Die Gesichter der Soldaten wurden einfach mit »Geheim«-Aufklebern überdeckt! Und dann die ins Deutsche übersetzten Einheitenbeschreibungen: »Flamme der Läuterung«, »Hammer der Gnade! Schmerz, laß nach! Ich möchte wirklich wissen, wie die mal im Original geheißen haben.

Nach schlimmer ist es ja bei Ascendancy, wovon ich leider auch nur eine »komplett deutsche« Version bekommen habe (was es erst zuhause bemerkte). Aus der »Mass Driver Cannon« wurde da eine »Massensperrfeuerkanone« und die anderen Übersetzungen treiben einem auch das Wasser in die Augen. Leider ist es fast unmöglich geworden, an unverstümmelte Originalsoftware heranzukommen.

(Bernd Markieffka)

Hier muß ich die Übersetzer etwas in Schutz nehmen. Wie soll man die »Mass Driver Cannon« denn sonst eindeutschend? Das Problem ist, daß viele Begriffe in Englisch einfach cooler klingen. Man kennt das Phänomen auch von Schlagertexten, wo deutsche Lalala-Lyrik immer extra-bescheuert rüberkommt, während selbst trivialste Texte im Englischen nur halb so peinlich wirken.

An Originalversionen heranzukommen ist ähnlich schwierig geworden wie die Suche nach Videofilmen ohne deutsche Synchronisation: nicht leicht, aber so mancher findige Spezialhändler hilft mit Importen. Nicht vergessen: Vor nicht allzuvielen Jahren gab es kaum deutsche Versionen von Spielen. Damals haben wir gejamert, daß die Softwarefirmen keine Übersetzungen machen. Es hat eben alles seine Vor- und Nachteile...

Spiel ohne Grenzen

Ein Punkt, der mir in den letzten Ausgaben immer wieder auf- fiel: Ihr laßt das Spiel »Hi-Octane« wegen seiner hohen Hard- ware-Anforderungen sehr schlecht dastehen, so auch im Inter- view mit Bullfrog-Chef Peter Molyneux. Wenn man sich die alten PC-Player-Ausgaben so durchsieht, zeigt sich deutlich, daß es Spiele, welche die Hardware-Grenzen nach oben durchbrechen, schon immer gab und auch immer geben wird. Hier stellvertretend nur einige Beispiele:

- »4D Sports Driving« machte zur Zeit der ATs erst auf einem schnellen 386er richtig Spaß.
- »Links 386 Pro« lief als eines der ersten Spiele nur auf 386er- und 486er-Prozessoren (PC Player 1/93).
- »The 7th Guest«: »Nur wenn Sie einen wirklichen Power- PC ohne lahme Komponenten besitzen, kann 7th Guest in guter Qualität auf dem Monitor erscheinen.« (PC Player 6/93).
- Die Action-Simulation »Comanche« lief erst auf dem damals brandaktuellen 486DX-50 fließend.

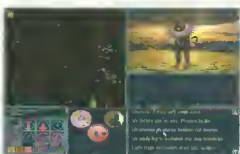
Obwohl viele dieser Spiele zu ihrem Erscheinungstermin nach den schnellsten (und teuersten) Spitzen-PCs verlangten, können einem deren Hardware-Anforderungen heute teilweise nur ein

müdes Lächeln bringen. Meist kommen die modernen Einstiegs-PCs mit diesen Spielen einwandfrei zurecht. Außerdem wäre noch zu erwähnen, daß »Hi-Octane« auch unter VGA eine Menge Spaß macht, recht ordentlich aussieht und sehr gut spielbar ist. Hätte man die Super-VGA-Option einfach weggelassen, hätten sie wahrscheinlich die wenigsten vermisst.

Abschließend möchte ich zu diesem Punkt noch sagen, daß meiner Meinung nach

die PC-Entwicklung wieder einmal an einer entscheidenden Stelle angekommen ist: der Umstellung von VGA auf Super-VGA. Wie damals bei der Umstellung von CGA auf VGA verlangt natürlich die Software der neuesten Generation nach adäquater Hardware. Wenn man bedenkt, daß unter SVGA (640 x 480) im Vergleich zu Standard-VGA die vierfache Pixel-Anzahl berechnet werden muß, ist es eigentlich kein Wunder, daß ein DX2/66 hier an seine Grenzen stößt. (Paul Fuchs)

Wir sind über weite Strecken ganz Deiner Meinung. Ohne gelegentliche »Schmerzgrenzen«-Spiele in puncta Hardware-Anforderungen wäre der PC-Standard bei weitem nicht so weit wie heute. Natürlich ist Hi-Octane unter Standard-VGA spielbar; sonst hätten wir dem Ding nie im Leben freundliche 77 Punkte gegeben. Es sei uns aber gestattet, daß wir unsere Leser im Text warnen, wenn ein Programm besonders viel Rechenkraft frisst. Und gerade bei Hi-Octane ist der Tempo- verlust unter SVGA äußerst groß; The Need for Speed scheint da z.B. etwas effizienter programmiert zu sein. Unsere Wer- tungen werden dadurch weder positiv noch negativ beein- flußt. Sie beziehen sich stets auf das PC-System, welches unter »Empfohlen:« im Wertungskasten aufgelistet ist.



Bei Spezialisten begehrt: Software im eng- lischen Original.



Vergeßt die Spiele nicht

Ich habe PC Player mal geschätzt, weil das Heft prallvoll mit Informationen über Spiele war. Aber was sich in letzter Zeit schon abzeichnete, findet in der Ausgabe 10/95 seinen traurigen Höhepunkt. Nicht nur, daß ich mich bis Seite 25 durch Berichte von Spielen kämpfen muß, die es noch gar nicht gibt und über die es bis auf Absichtserklärungen nicht viel an Fakten geben kann. Nein, dann muß ich mich mit Musik und Musikgruppen im Internet und auf CD befassen (nichts gegen Musik, aber ich lese gerade eine Spielzeitschrift).

Danach gipfelt das ganze in der Besprechung einer Kunst-CD, einer zum Englischlernen, einer Atlas-CD und noch einiger anderer, bei denen ich beim besten Willen keinen Zusammenhang zu der Aufschrift »Das Spiele-Magazin für PCs« auf der Titelseite herstellen kann. Daß auf Seite 60 (!) endlich das erste Spiel vorgestellt wird, ruft beim Leser dann schon fast Dankbarkeit und Glücksgefühle hervor. (Ingo Brückl)

Rund um den PC gibt es eine Reihe »spielerischer« Beschäftigungen, die wir in vernünftigen Maße auch in PC Player vorstellen wollen. Das Schöne daran ist die Tatsache, daß wir den Spieltests keine Zeile wegnehmen. Wir testen, was zu testen ist – oder hattest Du den Eindruck, daß wir Dir wichtige Titel vorenthalten? Quasi als Zugaben gibt es Messeberichte, Previews und auch mal ein paar Seiten über Fun-Software oder witzige Online-Trends. Mit etwas befassen »muß« sich niemand: Wer mal auf einen Artikel zu einem Thema stößt, das ihn nicht interessiert, sei durchaus zum gnädigen Weiterblättern ermuntert.

Wo hört der Spaß auf?

Euren Test in Heft 10/95 nahm ich zu Anlaß, mir mal wieder ein PC-Spielchen zuzulegen. Und zwar habe ich mir heute den Titel »Need for Speed« besorgt. Gut, daß es Euch gibt! Das Spiel trifft tatsächlich meinen Geschmack; endlich mal wieder ein Programm mit einer hohen Wertung, bei dem man nicht eine Woche Urlaub nehmen muß, um die Bedienungsanleitung durchzuarbeiten.

In dem Zusammenhang kann ich mich nur immer wieder wundern, wie manche Kids vor den kompliziertesten Simulationen sitzen und sich verhalten, als hätten sie statt im Sandkasten zu spielen an einem Marine-Lehrgang teilgenommen und anschließend noch die Flugschule besucht.

Mich interessiert, ob Ihr tatsächlich noch mit Spaß an der Sache seid. Wenn man ständig Spiele testet, muß einem das doch langsam zum Halse heraushängen! Geht es Euch wirklich phasenweise so, oder seid Ihr wirklich immer mit neuer Begeisterung bei der Sache (kann ich mir nicht vorstellen...)?

(Oliver Titz)

Bei einem tollen Spiel ist die Begeisterung ungebrochen. Dann gibt es auch ernsthafte Rangeleien zwischen den Redakteuren, wer das gute Stück nun testen darf. Der Enthusiasmus ist

natürlich von der Qualität der Software abhängig: Längeres Spielen eines Kandidaten für eine niedrige Wertung artet durchaus in Arbeit aus.

Pro Netz

Nachdem ich den Leserbrief von J. Giezenar (»Der kleine Netzwerk-Läserer«) gelesen habe, möchte ich mich kurz dazu äußern.

Oh ja, es gibt Leute, die sich wirklich für die Netzwerk-Optionen in den Spielen interessieren und sogar selektiv solche Titel erwerben, die diese Option mit möglichst vielen Mitspielern unterstützen. Ich rede hier aus Erfahrung: Gerade das angesprochene »Descent« ist – meiner Erfahrung nach – alleine gespielt todbringend langweilig (oder liegt's daran, daß ich immer nur im leichtesten Level spiele?). Im Netz mit 8 Leuten, die sich alle gegenseitig jagen (ihre Wingmen behakend und unter gigantischen Lautsprechergeräuschen) wird dieses Game jedoch zum Überknaller. Ich bin jedenfalls sehr froh um die Angabe in der Wertungsbbox bezüglich der Netzwerkmöglichkeiten und möchte diese nicht mehr missen.

(Alexander Weih)

Bei der Gelegenheit möchten wir auf unseren Grundlagenartikel in dieser Ausgabe verweisen, der Tips zum Aufbau eines einfachen Spiele-Netzwerks gibt.

»Shareware« ist kein Schimpfwort

Ich glaube nicht, daß die Aufteilung zwischen Shareware und Profispielen heute noch Bestand hat. Es gibt heute spielbare Demos von »Profi-Programmen«; andererseits auch »Shareware-Programme«, deren Vollversionen auf CD gepreßt im Kaufhaus stehen. Wo ist da der Unterschied?

Ich sehe immer wieder, wie Ihr Euch mit Eurer Aufteilung selber in die Bredouille bringt. »Tyrian« als läppische Shareware? »Darker« als Profi-Programm mit spielbarer Demo? Tut mir ja leid, aber hier zieht weder das Qualitäts- noch das Vermarktungskriterium, um die beiden zu unterscheiden.

(Tilo Christ)

Du hast recht: So manches

»Shareware«-Programm steckt Profititel mühehal in die Tasche. Wir reagieren auf diesen Trend, indem wir immer wieder Vollversionen besonders aufwendiger Vertreter auch nach Profi-Maßstäben testen (»Hexen« in dieser Ausgabe).

Was meinen andere Leser dazu? Gehören Vollversionen von Shareware-Spielen prinzipiell in unseren »normalen« Testteil?

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: mhs.leser@pcplayer.de (CampuServe) bzw. leser@pcplayer.mhs.compuserve.com (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Darnacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

♦ TERMITE-TÖTER

Wenn unser Jörg Langer ein Rollenspiel anfaßt, haben die Kakerlaken nichts mehr zu lachen. Im Tips-Teil der nächsten PC Player finden Sie die **Komplettlösung** zu SSIs Insekten-Auf-Lauf Entomorph. Dazu servieren wir Streckenkarten für Super Karts und viele weitere Hilfen zu aktuellen Spielen.

♦ LAND UNTER

Bullfrag steckt mitten in der Arbeit zum Unterwasser-Strategiespiel **Creation**. In der nächsten PC Player gibt's nicht nur eine schöne Preview, sondern gleich das offizielle Programmier-Tagebuch: Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen von Europas prominentestem Entwicklungsteam.

♦ WALK THIS WAY

Im Rock'n Roll-Spiel **Quest for Fame** ackern Sie sich vom Stehausschank-Beschaller zum Stadian-Act vor. Das Gitaristen-Adventure entstand mit den Rockern von Aerosmith. Unser Hausrock Flo Stangl schreitet in der nächsten Ausgabe zum Test.



► TEST THE REST

Ein Ende der Spieleflut ist nicht in Sicht. Nachdem wir uns schon diesen Monat mit Neuerscheinungen inflationären Ausmaßes beschäftigen durften, geht's nächstes Mal mit der Neujahrs-Offensive weiter. Origins Weltraum-Bambosteil **Wing Commander 4** ist in der kommenden Ausgabe ebenso dabei wie das langerwartete Strategiespiel **Caribbean Disaster**. Vielleicht kann sich sogar Mindscape überwinden, uns ein Testmuster der Filmumsetzung **Aliens** anzuvertrauen? Mit **Z** erwarten wir außerdem den »Command & Conquer«-Rivalen der Bitmap Brothers und Legends **Shannara** könnte ein Fest für Freunde von Fantasy-Adventures werden.

► SPASS AN SECHS

Kaum hat man sich sein neues Quadspeed-Laufwerk reingeschraubt, draht der nächste Upgrade-Schack. CD-ROM-Laufwerke mit 6fach-Speed rutschen unter die 500-Mark-Grenze. Gleichzeitig rallen schon die ersten Pratz-Modelle mit 8fach-Tempan an. Bringen diese Neulinge in der Praxis deutlich spürbare Tempovorteile? Wie schaut's aus bei Spiele-Ladezeiten oder dem Abspielen von Videoclips? Unser Praxistest fühlt den neuen CD-ROM-Laufwerken auf den Laser.

PC PLAYER
2/96
erscheint am
17. Januar

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr!
Aufgrund von Terminänderungen bei
den Spieleherstellern kann es zu
kurzfristigen Verschiebungen kommen.

**WORK
IN PROGRESS**

**PC
PLAYER**

**PC
PLAYER**

2/96



Von »Wing Commander 4«
bis »Z«: Nächsten Monat
muß reichlich Prominenz
durch unser Spiele-
Testlabor



Jenseits von Quadspeed:
Lohnen sich CD-ROMs mit
noch mehr Tempo?



**All dies und viele weitere Spiel-
tests, Tips, News und Features
rund ums PC-Entertainment war-
ten in vier Wochen auf Sie.**

LAUSCHGIFT

Der Sonderpreis »schwafeligste Pressemitteilung« wurde im Vorfeld der Veröffentlichung des CD-ROMs der »Fantastischen Vier« vergeben. Das Endprodukt ist hoffentlich weniger verwirrend als dieser Alptraum aus dem Marketing-Nebel vom letzten Herbst.

Welcome to Planet 4

Daß ein leicht surrealer, destruktivistischer Gesamteindruck entsteht, kommt nicht von ungefähr. Die gesamte Anwendung spielt sich auf einer CD-ROM-Oberfläche ab. Die CD-ROM wird zu einem »Fantastischen Planeten«, um dessen Mittelpunkt die User mit seiner Maus kreist. Töne und Bilder »abstrahlt« und den Fantastischen Vier dabei schrittweise immer näher kommt. Mit dem Mauscursor bewegt man sich, ähnlich wie der DJ beim Platten-Scratchen, über den Screen. Während der User den verschiedenen Objekten, Sounds und Ereignissen begegnet, entfaltet die CD-ROM schrittweise ihre »multimedialen« Fähigkeiten: Sie lernt sehen, sprechen, hören und speichern. Der User wechselt zwischen den verschiedenen Wahrnehmungsmodalitäten hin und her und tastet mit der Maus »F4«-Sounds ab.

DUDEN-KILLER

Was wäre das »Finale« nur ohne die mit der heißen Nadeln gestrickten Übersetzungen fernöstlicher Anleitungen ins Deutsche? Die Dokumentation für das »Mobile Rack« wurde anscheinend todes- und grammatikverachtend in fünf Minuten zusammenkalauert.

Lesen Sie da unten durchaus, bevor Sie ihn an die Arbeit bringen

- Schliessen Sie nicht den Schlüsselschalter auf und nehmen die Hard-Diskette weg, wenn Read/Write zugänglich fuer die Hard-Diskette ist. Es ist der Verlust der Daten zu verhindern.
- Immer parken Sie das Head der Hard-Diskette, bevor sie vom Computer weggenommen wird. Ausser wenn die Hard-Diskette die automatische parkende Funktion hat
- Um den Stoss-Schaden waehrend der Versendung zu verhindern, sichern Sie, dass der MOBILERACK auf dem Sack gespart wird. Durch dem Sack hat die Stoss-Absorption. Aber seien vorsichtig! Faellt der MOBILERACK nicht auf den Boden.

titkis MS-SpielBoSe



»Zu wenig! Ich will genau so viel wie für den Pentium-Bug, oder ich lasse Windows 95 noch 1995 rauskommen!«

DIE BESTE TOP 10-LISTE

Beherrschendes Thema in der Computerwelt war Anfang 1995 der Prozessor-Bug von Intel. Nahezu alle damals produzierten Pentiums hatten einen Fehler im eingebauten Mathematik-Coprozessor: Bei bestimmten Divisionen verhaspelte sich der Rechner um nahezu 0,00001. Gänzlich unsensibel ist die nachfolgende Liste mit Intels Top 10-Ausreden zum Pentium-Divisionsfehler.

- PLATZ 10:** Eigentlich sollten wir den Preis erhöhen, schließlich haben wir umsonst einen Zufallszahlengenerator eingebaut.
- PLATZ 9:** Versuch mal, DAS hier zu emulieren, Power PC!
- PLATZ 8:** Wir sind jetzt im Guinness-Buch der Rekorde: Teuerster Briefbeschwerer der Welt.
- PLATZ 7:** Hauptsache, die High-Score-Berechnung in Tetris ist einwandfrei.
- PLATZ 6:** He, haben Sie schon mal 3 Millionen winzige Transistoren beim ersten Mal richtig miteinander verbunden?
- PLATZ 5:** Das ist Teil unserer neuen »Fuzzy Logic«-Produktstrategie.
- PLATZ 4:** Cyrix und AMD sind jetzt garantiert nicht 100 Prozent kompatibel!
- PLATZ 3:** Wie, 2 plus 2 ist nicht 3,9999999984567?
- PLATZ 2:** Was denken Sie denn, warum das FLIESS-kamma heißt?
- PLATZ 1:** Endlich haben Sie eine gute Ausrede bei Fehlern in der Einkommensteuererklärung.

WAS IST AN DIESEN NETZWERKEN EIGENTLICH SO KOMPLIZIERT?

Diese brennende Frage beantwortet uns ein Blick in die Topware-Anleitung von »Dashboard – Die praktische Kontrollsoftware für Ihre Windowsanwendungen«. Die nachfolgenden Ausführungen unter der Kapitelüberschrift »Verwendung von Ascend zusammen mit Dashboard für Windows« bescheiden nicht nur technischen Laien heftigste Kopfschmerzen.

Wer hat angesichts solch brillanter Erklärungen nach Angst vor der Netzwerk-Technologie?

Die NetWare 4.0 VLM Anwendung ist entwickelt um für einige von ihren Dateien in ein Verzeichnis Namens NLS unter was auch immer Verzeichnis, das Windows Shell Programm dann angelegt, zu suchen. Wenn Sie Dashboard als Windows Shell Programm benutzen, die VLM Anwendung kann nicht seine »Unicode« Dateien finden. Novell bestätigt, daß diese Beschränkung existiert, falls anderen Shell Programmen, den nicht unter Windows Verzeichnis gelegen, benutzt werden und dieses Problem wird in die Nächste Version von VLM Anwendung gelöscht wird. Inzwischen um das Problem zu lösen, erstellen Sie ein Verzeichnis unter Ihre Dashboard Verzeichnis namens NLS, danach kopieren Sie die Dateien von windows\NLS Verzeichnis nach diesem Verzeichnis.

JETZT GEHTS LOS

Flippern? Aber, immer! Jetzt wird es anders.
Flippertische laden Sie zum Spielen ein.



Geschickt müssen Sie (schon sein)! Hier versorgen Sie die Zahl 1 mit 9 und 0 - kompakt, leicht, leichtes Gewicht - jede Challenge Spielplatz für alle!



Ein großartiges Geschenksatz zum Malen und Zeichnen. Ihre Kinder, Mehr als nur Spielzeug!



Helden, Helden, Helden, Entdecker. Ein wacker, kleiner, burschlicher Held, der seine Heimat gegen die bösen Mächte, Helden Sie ihm!

**Jede CD voller
Spielspaß**

29,95
UNVERBINCHELICHE
PREISEMPFEHLUNG



3D-Weltraum-Spektakel. 1. Die Grafik - 1999
4. und Unser Tipp. Vor dem Besten auskommen!



Hockey in der Zukunft! Die Arena ist bereit! Ein Sport-Action-Spiel der Spitzenklasse. Schnelle Grafik und rasante Action. Ein tolles Erlebnis!



Ein wahrhaftiges Labyrinth-Spiel, das viel Kombinationsgabe und Konzentration erfordert. Achtung Spiegelspiel!



Autorennen einmal anders! Ein Rennen, das Sie wissen Sie aber schon sein und sehr spannend. Der wildeste Fahrer wird gesucht - bald!



Action? Bitte sehr! Stoppen Sie die Tiere, die Tiere! Ein rasantes Rollenspiel mit hervorragender Grafik und einem Spannungswort.



WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

WIE IN DER KNEIPE. AUR DAS BIER WIRD EINEM NICHT GEBRACHT.



Warum eigentlich andauernd in der Kneipe abhängen und Silbergeld verplempern? Flippern können Sie auch zu Hause. Das ist nicht nur besser für Leber und Konto. Das macht auch genauso viel Spaß. Dafür sorgen verschiedene Ebenen, Skill-Shots, Rampen, Multibälle... Und natürlich die Silicon-Graphics-gereinigten 3-D-Grafiken sowie die realistische Ich-Perspektive. Falls Sie für Flipper nichts übrig haben, sollten Sie nächstes Mal nicht so weit lesen; Zwergnase:

